
AÑO XI - TERCERA ÉPOCA - Número 4
NUEVO
395 PTAS
MICRO manía
Sólo para adictos
REPORTAJE
George Lucas
nos descubre el Juego de Hollywood
MundoDisco
Hazte brujo en diez lecciones
SUPLEMENTO
16 PÁGINAS
LOS NUEVOS CREADORES
EN DIRECTO CON
Todas las técnicas para la próxima generación de videojuegos
MICRO manía
Todas las técnicas para la próxima generación de videojuegos
FLIGHT
Unlimited
Looking Glass Technologies
La nueva frontera de la simulación
HOBBY PRESS
8 426239 020312
00004




Edita
**HOBBY PRESS, S.A.**

Presidente
**María Andrino**
Consejero Delegado
**José I. Gómez-Centurión**
Subdirectores Generales
**Domingo Gómez**
**Amalio Gómez**

Director
**Domingo Gómez**
Subdirectora
**Cristina M. Fernández**

Director de Arte
**Jesús Caldeiro**
Diseño y Autoedición
**Carmen Santamaría**
**Paz Garnica**

Redactor Jefe
**Francisco Delgado**
Redacción
**Carmelo Sánchez**
**Gonzalo Torralba**
**Óscar Santos**
**José C. Romero** (Traducciones)
Secretaria de Redacción
**Laura González**

Directora Comercial
**María C. Perera**
Departamento de Publicidad
**María José Olmedo**

Coordinación de Producción
**Lola Blanco**

Departamento de Sistemas
**Javier del Val**

Fotografía
**Pablo Abollado**

Corresponsales
**Marshal Rosenthal** (U.S.A.)
**Derek Dela Fuente** (U.K.)
Colaboradores
**Pedro J. Rodríguez**
**Fernando Herrera**
**Juan Antonio Pascual**
**Francisco J. Rodríguez**
**Anselmo Trejo**
**Toni Verdú**
**Santiago Erice**
**Rafael Rueda**
**Roberto Potenciano**
**Pablo Fernández**

Redacción y Publicidad
C/ De los Ciruelos, nº 4
San Sebastián de los Reyes
28700 (Madrid)
Tel. 654 81 99 / Fax: 654 86 92

Imprime
**Altamira**
Ctra. Barcelona, Km.11,200
28022 Madrid
Tel. 747 33 33

Distribución y Suscripciones
**HOBBY PRESS, S.A.**
Tel 654 81 99.
S.S. de los Reyes. Madrid.

Transporte
**Boyaca**
Tel 747 88 00

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información.
**MICROMANÍA** no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.



Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

Circulación controlada por 

# sumario

**Año XI · Tercera época · Número 4 · Mayo 1995 · 395 ptas.(IVA incluido)**



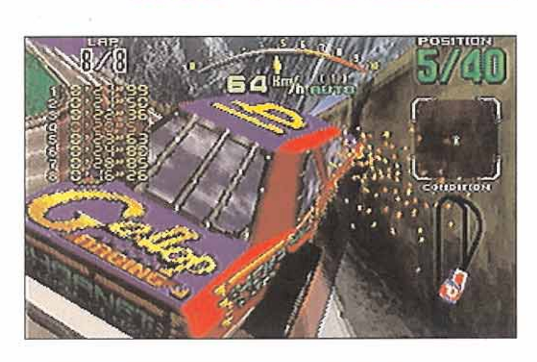
# Editorial

*El mundo del software ha llegado a un punto sin retorno, en el que sólo van a poder sobrevivir los mejores. Aquellos que investigan en técnicas de programación, que hacen de un sencillo videojuego toda una experiencia...*
*Posiblemente, esta opinión se considere exagerada, teniendo en cuenta que el mercado no ha tenido demasiada agitación últimamente, sin embargo, la realidad va a ser muy distinta en pocos meses. Estamos en mayo, el verano se encuentra cerca y, tras las vacaciones, las sorpresas van a ir en aumento.*
*El mejor ejemplo está en la presentación europea a nivel oficial, realizada en el ECTS, de PlayStation y Saturn. Sony y Sega amenazan con comerse un mercado que aún no ha nacido; mientras, compañías como Acclaim, Argonaut, Virgin, etc., desarrollan juegos que superan todo lo imaginable. Sus secretos quedan al descubierto en un reportaje de 16 páginas sobre las nuevas técnicas de programación, para que os enteréis antes que nadie de lo que están tramando.*
*Pero nos estamos olvidando de uno de los mayores avances en el género de la simulación: «Fligh Unlimited», nuestra portada de este mes. Looking Glass no ha reparado en nada a la hora de realizar uno de los programas más exigentes en cuanto a soporte hardware.*
*Esta misma exigencia, que vosotros nos planteáis demandando los temas que más os interesan, y que nosotros tratamos de satisfacer todos los meses, nos ha llevado a hacernos eco de asuntos como la presentación de Jaguar en España, los programas más importantes fuera de nuestras fronteras, como «Mortal Kombat 3», «Tekken» o «Daytona USA», en la sección de actualidad; a realizar un detallado artículo para resolver los problemas de «Mundo Disco» y a revisar con lupa los juegos más interesantes del mes, con especial atención a títulos como «NBA Live 95» o «Commander Blood».*
*Viendo lo que hay, y lo que se nos avecina, cada vez estamos más convencidos de nuestra primera afirmación.*
*Por supuesto, toda opinión es discutible, pero esperemos hasta el mes que viene, con más temas que serán tan interesantes, o más, que en éste.*



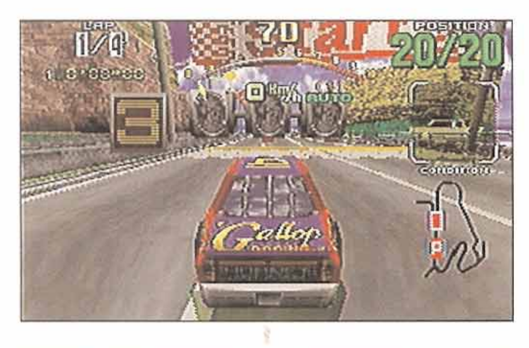
## SATURN: UNA CARRERA IMPARABLE

# Daytona USA




SATURN
Lanzamiento:
ABRIL 95 (JAPÓN)

CON EL LANZAMIENTO DE «RIDGE RACER» EN JAPÓN, PARA PLAYSTATION, NAMCO Y SONY SE APUNTARON UNO DE LOS MAYORES TANTOS DE LA CORTA, PERO INTENSA, VIDA DEL PS-X, ADELANTANDO ADEMÁS, EN LA CARRERA DE LAS CONVERSIONES, A SU MÁS DIRECTO RIVAL, SEGA. SIN EMBARGO, SEGA, SATURN Y AM2 HAN VUELTO A UNIR SUS FUERZAS PARA LA ADAPTACIÓN A FORMATO DOMÉSTICO DE UNA DE LAS RECREATIVAS MÁS ESPECTACULARES QUE EL EQUIPO RESPONSABLE DE «VIRTUA FIGHTER» HA DISEÑADO. Y EL LANZAMIENTO MÁS ESPERADO PARA SATURN SE HA PRODUCIDO. «DAYTONA USA» YA CIRCULA EN JAPÓN.





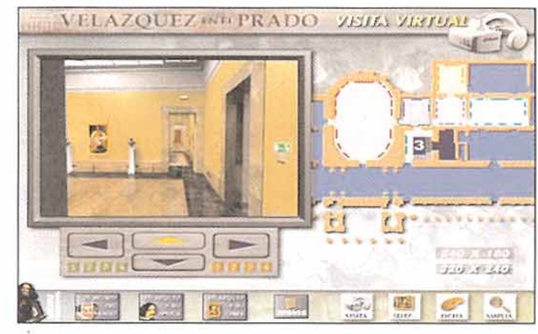
Al igual que ocurrió con «Virtua Fighter», y tal como está sucediendo con «Virtua Fighter 2», AM2 ha sido el equipo encargado de la adaptación doméstica de «Daytona USA».
Sin embargo, parece que las prisas se están convirtiendo en una constante en AM2. La creación de una subdivisión del equipo, encargada única y exclusivamente de realizar estas versiones domésticas de sus recreativas que, a su vez, se ha separado en dos partes –un grupo dedicado a «Daytona USA» y otro a «Virtua Fighter 2»–, así parecen indicarlo, y mucho más si tenemos en cuenta que el desarrollo de la segunda entrega de «Virtua Fighter», según apuntan todos los rumores, se paralizó un tiempo para poder acabar el «Daytona» de Saturn en las fechas previstas.
Anécdotas a un lado, los afortunados japoneses ya disfrutan de una de las conversiones más esperadas de los últimos meses, tras el lanzamiento, junto a la máquina, de «Virtua Fighter».
Y mientras el juego se ha empezado a vender como rosquillas, las primeras noticias han llegando y, según parece, y debido a ciertas limitaciones técnicas, «Daytona USA», versión Saturn, ha sufrido considerables modificaciones respecto a su homónimo arcade. Al parecer, en AM2 se han visto obligados a sacrificar calidad gráfica en aras de una mayor velocidad de juego, y fidelidad al desarrollo del original.
Así, parece ser que la resolución utilizada ha sido la más baja de Saturn, 320x224 –recordemos que la recreativa posee 496x384 pixels–, para conseguir una velocidad adecuada (30 fps), y poder incluir la mayoría de las texturas y efectos que aparecen en el arcade. En todo esto también tiene que ver la ausencia de un coprocesador específico 3D, a diferencia de PlayStation y la placa del Model 2, que gestiona unos cinco mil polígonos por segundo, mientras que en Saturn, los vehículos están construidos con unos 160 polígonos, y el resto del entorno de juego, posee unos dos mil.
Sin embargo, el potencial de Saturn no admite discusión, como se podrá comprobar en «Panzer Dragoon», a este respecto, por lo que parece, una vez más, que AM2 ha tenido que realizar una programación contra reloj de «Daytona USA».
Los tres circuitos que incluye el juego, así como las cuatro vistas posibles de conducción, representan uno de los puntos fuertes del juego, incluyendo también la variedad de opciones que se ofrece, entre las que destacan las modalidades de juego, arcade y Saturn, y algunas curiosidades como el "Mirror Mode", en el que se recorren los circuitos al revés del trazado original.
«Daytona USA», pese a todo, se perfila como uno de los nombres clave en Saturn, que esperamos podamos disfrutar dentro de muy poco en su versión PAL.

## ARTE INMORTAL

# La obra de Velázquez

DINAMIC HA DEJADO DE LADO, MOMENTÁNEAMENTE, EL DEPORTE INTERACTIVO, PARA DESARROLLAR, EN COLABORACIÓN CON EL MUSEO DEL PRADO, UN CD SOBRE LA VIDA Y OBRA DE VELÁZQUEZ, UNO DE LOS MÁS GRANDES MAESTROS DE LA PINTURA UNIVERSAL. MULTITUD DE DATOS SOBRE EL ARTISTA, LA ÉPOCA EN QUE VIVIÓ, TÉCNICAS PICTÓRICAS, HISTORIA DEL MUSEO Y UN RECORRIDO VIRTUAL POR EL MISMO, SON ALGUNOS ASPECTOS DE LO QUE SERÁ UNO DE LOS MEJORES PRODUCTOS MULTIMEDIA REALIZADOS EN NUESTRO PAÍS.




**DINAMIC MULTIMEDIA**
En preparación: **PC CD-ROM, MAC CD-ROM**

Es fácil suponer que «La Obra de Velázquez» se ha desarrollado como un producto dirigido a los apasionados por la pintura, o por la obra del inmortal artista. Nada más lejos de la verdad. La estructura y diseño del CD, se ha pensado para el gran público, para todo aquel que desee conocer algo más nuestra propia historia y cultura, y como un acercamiento más al multimedia, demostrando que el formato compacto puede, y de hecho lo hace, superar a la tradicional enciclopedia, en multitud de áreas.

La información contenida, en cuestión de textos, ocupa cerca de 6 MB, teniendo más de mil conexiones hipertexto entre datos y conceptos, con fotografías, audio y vídeo. Más de 600 imágenes de las obras más importantes del pintor ilustran convenientemente el producto, que se acompaña, además, de más de dos horas de locución y unos veinte minutos de música contemporánea de Velázquez, en formato digital –Standard MIDI y General MIDI–. Redondean los contenidos las entrevistas con tres de los mayores expertos sobre el personaje, y su obra. El detallado estudio de los cuadros, se completa con un recorrido virtual del Museo del Prado o, concretamente, de las salas que guardan las obras del autor. Se realiza de diversas formas, a través de los planos del museo, en modo automático de navegación o de forma manual. La inclusión de un juego, el «VelazQuiz», con una típica estructura de pregunta-respuesta sobre los contenidos del CD, completa un trabajo que puede ser el más redondo desarrollado por Dinamic Multimedia, en un área no relacionada con videojuegos. El CD es multiplataforma, valiendo la misma copia para Mac y PC.




## Flash

Philips Media y GTE Interactive han firmado, recientemente, un acuerdo en virtud del cual, la división de entretenimiento electrónico de la multinacional holandesa, se encargará de la distribución, en toda Europa, del «FX Fighter» de Argonaut Software, en su versión de PC y, posteriormente, en el 96, de «Tank Girl», título basado en la película del mismo nombre, adaptación a la pantalla grande de un famoso cómic.

Ya funciona al cien por cien TeleLine, el servicio vía modem que Proein, SA y Telefónica crearon recientemente, y en el que el usuario tiene a su disposición ofertas de venta por catálogo, juegos multiusuario, artículos de revistas especializadas en videojuegos, etc. TeleLine requiere como mínimo un modem a una velocidad de 9600 baudios para el acceso a Ibertex.

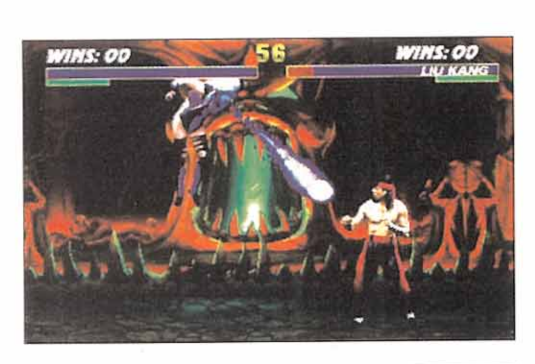
Del 10 al 12 de mayo, en el Pabellón de Cristal de la Casa de Campo, en Madrid, se celebra el FER'95, la feria española del recreativo, en la que se presentarán las más importantes novedades en este campo. Casi en las mismas fechas, del 11 al 13, en Los Ángeles, California, el E3 –Electronic Entertainment Expo– abre sus puertas en lo que se considera la mayor muestra del sector de ocio electrónico del mundo.

En Inglaterra ha comenzado a circular el rumor de que Sony planea para un futuro a medio plazo, el desarrollo de una tarjeta para PC, similar a la que en su momento diseñó Creative compatible con 3DO, que permita al usuario de compatibles jugar con los CD's de PlayStation. Otras informaciones apuntan a que lo que Sony está haciendo en realidad es planificar la adaptación de los juegos de los licenciatarios de la tecnología PlayStation –Takara, Namco, etc.– a formato PC, directamente. De todos modos, no existe confirmación a nivel oficial de ninguno de estos datos.

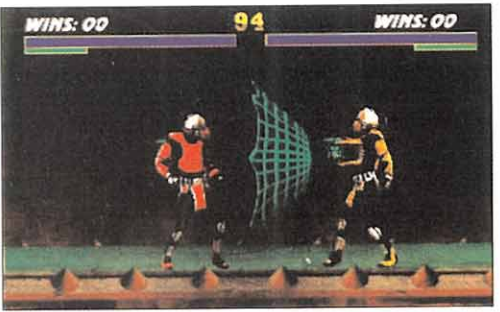



## LA SUPERACIÓN DE LO INSUPERABLE

# Mortal Kombat 3




ES PROBABLE QUE EL BEAT'EM UP SEA EL GÉNERO CON MAYOR CANTIDAD Y VARIEDAD DE REPRESENTANTES DE TODO EL UNIVERSO DEL SOFTWARE. SIN EMBARGO, HAY POCOS QUE HAYAN POSEÍDO LO NECESARIO PARA CONVERTIRSE EN CLÁSICOS, EN VERDADEROS MITOS. «STREET FIGHTER II» TIENE UN LUGAR EN ESTE EXCLUSIVO GRUPO. PERO NO ES EL ÚNICO. LA APARICIÓN, VA YA PARA TRES AÑOS, DE UN PROGRAMA QUE HACÍA DE LA IMAGEN DIGITALIZADA SU RAZÓN DE SER, LLEGÓ A PROVOCAR FUERTES DOLORES DE CABEZA Y UN CIERTO ESTADO DE ANSIEDAD AL JUEGO DE CAPCOM, ANTE LA POSIBILIDAD DE PERDER SU PRIVILEGIADO PUESTO. HABLAMOS, POR SUPUESTO, DE «MORTAL KOMBAT». PERO AHORA, EL JUEGO QUE MERECE NUESTRA ATENCIÓN ES LA MÁS NUEVA, ESPECTACULAR Y BRUTAL DEL CLÁSICO DE MIDWAY. SEÑORAS Y SEÑORES, ESTÁ A PUNTO DE LLEGAR «MORTAL KOMBAT 3».







MIDWAY
FORMATO: RECREATIVA
ARCADE







¿Qué se le puede pedir a un producto para que llegue a superar unos niveles de calidad altísimos, alcanzados por un predecesor, de forma que parezca algo totalmente nuevo, capaz de romper todos los moldes? La respuesta no es ninguna frivolidad. Y, si lo pensamos detenidamente, nada sencilla.

Sin embargo, hay quien parece tener las cosas muy claras en esto de los juegos, y el desarrollo por Midway de «Mortal Kombat 3» así lo demuestra. La presentación de la recreativa, durante la celebración del ACME (American Coin Machine Exposition), en Reno del 23 al 25 de marzo, mostró al público que acudió al evento la introducción de nuevas y espectaculares opciones, aparte de una mejora notable en el apartado gráfico.

Una de estas opciones la constituyen los «Kombat Kodes», una combinación de códigos que permite la utilización de diversos poderes ocultos, por parte de los luchadores. Se incorpora un nuevo botón de acción, que permite mucha más velocidad de juego, aunque la novedad más espectacular consiste en el "bi-level play". Durante los combates, es factible lanzar al rival, atravesando el techo o el suelo, a un nuevo decorado situado en un piso superior o inferior, respectivamente, y continuar la lucha. La cifra de decorados renderizados en 3D es de once.

El total de personajes que incorpora «Mortal Kombat 3» es de diecisiete, entre los que se incluyen siete totalmente originales, que no aparecieron en ninguna versión anterior. Además, la calidad gráfica ha experimentado una mejoría notable, gracias al incremento de la memoria gráfica en un 50 %. Las animaciones son más suaves, y todos los babalities, friendships, animalities y fatalities, adquieren una nueva perspectiva.

La realización de «Mortal Kombat 3» ha tenido, como en la segunda parte, a Boon y John Tobias como principales artífices, contando con la colaboración de Steve Beran, Tony Goskie, Dave Michicich y John Vogel.

*Una increíble aventura de magia y peligro.*




*Hace mucho tiempo en la Tierra de los Cinco Reinos, el amuleto conocido como "La Mano" fue roto en cinco pedazos y estos escondidos...*







< V I R T U A L >

P O O L



**Tan real que los jugadores profesionales ensayan las jugadas en el ordenador antes de practicarlas en la mesa de billar.**







Distribuidos por:




LA PIRATERIA ES DELITO

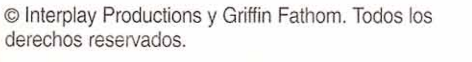
Interplay™




El único juego de golf con una cuidada filmación que te transporta hasta el green de uno de los más bonitos y difíciles campos del circuito profesional americano.
















Vivirás una aventura en un mundo casi real, donde las criaturas piensan por sí mismas y tienen sus propios problemas. Un mundo donde la tecnología y la magia van de mano en mano.

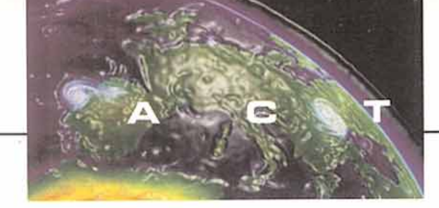









Arcadia, S.A. - Pº de la Castellana, 52



# EL COMBATE ES CADA VEZ MÁS DURO

**PLAYSTATION**
Lanzamiento: **ABRIL 95 (JAPÓN)**

# Tekken







ACABA DE VER LA LUZ –YA SABEMOS DÓNDE, CLARO– LA ÚLTIMA JOYA DE NAMCO PARA PLAYSTATION. DISPUESTO A HACERSE CON UNO DE LOS PUESTOS MÁS IMPORTANTES EN EL RANKING DEL BEAT'EM UP, «TEKKEN» LLEGA PARA PLANTAR DURA BATALLA EN EL NUEVO SOFTWARE, Y NO SÓLO A NIVEL DE JUEGO. MIENTRAS SEGA Y AM2 CONTINÚAN EL DESARROLLO DE «VIRTUA FIGHTER 2» PARA SATURN –DISPONIBLE, ¿CUANDO?–, LA ALIANZA ENTRE SONY Y NAMCO PROSIGUE SU IMPARABLE CARRERA, A LA QUE NADIE PARECE CAPAZ DE PONER OBSTÁCULOS.

Cuando hablábamos del desarrollo de «Tekken» en formato recreativa –ver Micromanía nº 2, marzo 95– ya se podía intuir que la versión PlayStation del último juego de Namco no podía hacerse esperar.
La causa no era otra que la nueva placa sobre la que se estaba programando el juego, el System 11. Básicamente, una versión optimizada del hard PlayStation doméstico, que aporta una importante ventaja sobre el resto de los arcades de la compañía japonesa: el código fuente que utilizan ambos es casi el mismo. Evitando así la tarea de una reprogramación completa, con los inconvenientes de una posible pérdida de calidad, al pasar de un formato a otro, «Tekken» viene a demostrar el buen estado de salud de que gozan los equipos internos de desarrollo de Namco.




El juego es un beat'em up claramente inspirado en la filosofía de «Virtua Fighter», pero no limitado por esta circunstancia, en ningún sentido.
Para empezar, el apartado gráfico, cuidado con especial mimo, ofrece al usuario un despliegue asombroso de texturas y sombreados, que hace pasar casi inadvertidos los polígonos con los que están construidos los personajes. Ocho luchadores en total pone «Tekken» a disposición del jugador –Yoshimitsu, Nina, Law, Kazuya, Paul, Jack, King y Michelle–, más una serie de enemigos finales –como Lee o Heihachi, no uno tan sólo– dotados de una variedad de golpes y combos realmente asombrosa, y unos movimientos suaves y precisos, con respuesta al pad muy conseguida.
A diferencia de otros CD's de PlayStation, como el «Toh Shin Den» de Takara, «Tekken» siempre desarrolla los combates en un único plano de juego, en el que se sitúan los luchadores en liza, rotando las cámaras y efectuando zooms a una velocidad pasmosa para realzar la perspectiva tridimensional del entorno. Lo mismo que ocurre con «Virtua Fighter». Y recordemos que uno de los principales responsables de la programación estuvo involucrado en AM2, con el proyecto «Virtua Fighter».
Fondos bitmap, con varios niveles de scroll y "rings" 3D en los que transcurre la lucha, se combinan con las tres perspectivas posibles de juego.
La repetición de los golpes finales es otra de las características destacables en «Tekken». Una secuencia que se contempla desde un ángulo distinto, que el juego escoge aleatoriamente, y que transcurre a cámara lenta, para una mayor espectacularidad.
Contando con factores como la aparición en el mercado antes que su más directo competidor, «Virtua Fighter 2», a nivel doméstico, y una calidad que, fuera de nuestras fronteras, todas las publicaciones reconocen como sobresaliente, Sega y AM2 van a tener que dar el Do de pecho para sorprender a un público cada vez más exigente.

*TEKKEN: Muestra cedida por Rafael González (Dream Games /(91) 377 45 59)*









## EL 3DO EN LUCHA

# Yuyo Hakuzo






El género del beat'em up se niega a abandonar la búsqueda de nuevos caminos y técnicas, haciendo bueno el refrán de "renovarse o morir". Quizá por esta razón, y por intentar sorprender un poco al cada vez más experimentado y sabio usuario, Tomy, conocida multinacional del sector juguetero, se ha decidido a lanzar «Yuyo Hakuzo» para 3DO. En Japón, eso sí. Y por estar destinado a tan peculiar público, capaz de fagocitar todo aquello que se les ofrezca, pero con unos gustos muy marcados en determinados asuntos, la influencia del manga y el anime se deja notar continuamente en el juego.

Básicamente, es un arcade de lucha, sí, pero las numerosas y variadas escenas de animación, y el tono que muestran los movimientos de los luchadores, así como el propio desarrollo de la competición, le convierten en un título especialmente indicado para los amantes de lo japonés.

Quizás una de las características más importantes del juego sea la cantidad. Cantidad en luchadores, cantidad en golpes y combos, y cantidad –gran cantidad– de combates.

Como cantidad de animadores han debido usar en Tomy para la realización de estos personajes y sus movimientos. Y es que la inspiración manga difícilmente se puede pasar por alto.

Resulta, sin embargo, algo chocante al principio el diseño del programa. Su estilo de dibujo animado ofrece unos sprites sumamente estilizados, cuya mayor virtud radica en, precisamente, su animación.

La jugabilidad de «Yuyo Hakuzo» es otro punto que no se puede obviar. Partiendo de las numerosas opciones de combate, que abarcan desde los entrenamientos, y los combates simples –uno o dos jugadores–, hasta la competición total en que todos los personajes entran en liza, todos y cada uno de los luchadores del juego poseen su técnica específica, sus combos particulares y sus correspondientes niveles de fuerza, agilidad, resistencia, etc.

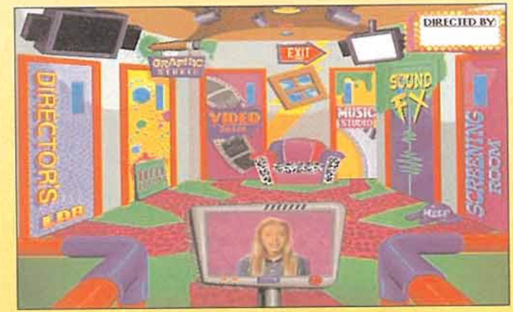
Se puede decir, en definitiva, que «Yuyo Hakuzo» es una manera diferente, y muy atractiva, de enfrentarse al género, una vez más, pero con renovadas fuerzas.

*Yuyo Hakuzo: Muestra cedida por Rafael González (Dream Games/ (91) 377 45 59)*

# ESTRENOS INTERACTIVOS

Durante nuestra visita al ECTS, en Londres, tuvimos el primer contacto con los primeros títulos que CIC/Viacom, recientemente nacida al mundo de la distribución de software, tenía previsto lanzar en breve. Pero la noticia no es esa, sino que el susodicho lanzamiento ya es un hecho. Entre el producto que vamos a encontrar en la calle, de esta nueva distribuidora, existen títulos para todos los formatos, PC y consola.









En compatibles, la oferta, en principio, es mayor. Uno de los primeros juegos de los que podemos hablar es «Jump Raven», un arcade para Windows, en el que, sin embargo, podemos destacar un desarrollo casi de aventura, y en el que destaca sobremanera su calidad gráfica. Ganador del "Apple/Japan CD-ROM Contest", «Jump Raven» es una fantasía futurista en la que el caos ha invadido las ciudades, y la única ley es la de las armas. Nosotros somos los encargados de mantener el orden a base de, por supuesto, mano dura. El siguiente en la lista es «Director´s Lab», lo que se ha dado en llamar la primera herramienta interactiva multimedia en CD-ROM, para niños. Básicamente, «Director´s Lab» permite crear vídeos musicales, controlando totalmente todas las fases de producción: vídeo, audio, efectos especiales, edición, visionado, etc.

«Club Dead» es otro de los atractivos productos para PC de Viacom. Se trata de una aventura de excepcional calidad gráfica, producida en colaboración con MTV, y en el que el peculiar estilo del canal de televisión marca la pauta en cuanto a diseño y estructura se refiere.

Los títulos de CIC/Viacom no se acaban aquí. «Are you Afraid of the Dark?», «Star Trek. Deep Space Nine» o «The Tale of Orpheo's Curse», son más productos que llegarán hasta nosotros en breve.

En el área de consolas, el título con el que la compañía planea lograr todo un éxito es la adaptación de la popular serie de animación «Beavis & Butt-Head», protagonizada por los dos personajes que le dan nombre, que se han hecho famosos por sus "delicados" modales y su "simpatía". Probablemente, uno de los juegos menos indicados para espíritus muy sensibles, pero increíblemente divertido.

# ATARI JAGUAR SE PRESENTA OFICIALMENTE EN ESPAÑA



El pasado 5 de abril, se presentó en hotel La Habana, en el madrileño Paseo de la Habana, de forma oficial, Atari Jaguar en el mercado español.

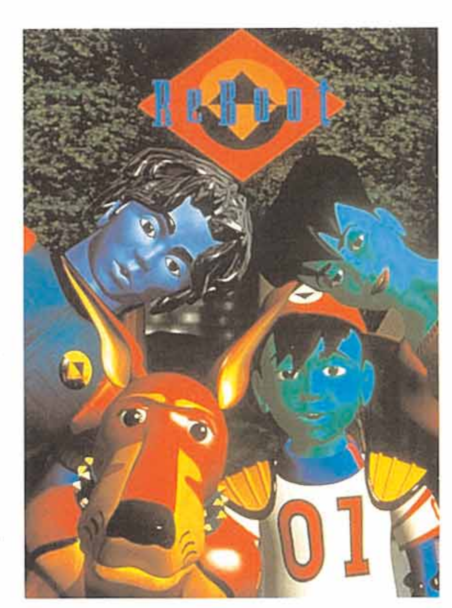
La primera consola de 64 bits existente en el mercado, se distribuye, desde este mismo mes en nuestro país, por la empresa barcelonesa Products Final, que se ha hecho responsable de las áreas de hardware y software.

Jean Richen, Marketing Manager para Europa de Atari Corp., actuó como ilustre oficiante de la presentación, ofreciendo a la prensa especializada la visión del mercado y los objetivos que persigue Jaguar en el mismo, apostando fuertemente por los nuevos soportes en CD. De hecho, el Jaguar CD también se encuentra disponible desde mayo en nuestro mercado.

La enorme cantidad de juegos que ya se encuentran disponibles, así como todos los lanzamientos que, en cartucho y CD, se produzcan a partir de la fecha, aparecerán en España al mismo tiempo que en el resto del mundo. En riguroso estreno pudimos contemplar algunas espectaculares imágenes de programas como «Blue Lightning», «Fight for Life» o «Creature Shock», que no hacen sino augurar un espléndido futuro en nuestro país a la recién iniciada andadura de una de las consolas más atractivas del momento. Y lo mejor de todo, la confirmación del precio a que se lanza tanto consola como CD, 39.999 ptas. Los juegos, dependiendo de la cantidad de megas que incorporen, oscilarán entre las 8.000 y las 13.000 pesetas.

## LA «NUEVA» ANIMACIÓN

# Reboot




A principios de los 80 las pantallas cinematográficas comenzaron a verse beneficiadas de los avances logrados en animación por ordenador. Películas como «Starfighter. La Aventura Comienza» («The Last Starfighter»), «El Secreto de la Pirámide» («Young Sherlock Holmes») y sobre todo «Tron» («Tron»), el fabuloso –e injustamente machacado por la crítica– filme de Disney, fueron avanzando un futuro y unas técnicas que culminaron en largometrajes como «El Cortador de Césped» («The Lawnmower Man») o «Terminator 2 El Día del Juicio» («Terminator 2. Judgment Day»).

Ahora, la más avanzada tecnología en este campo llega hasta la televisión con «Reboot».

Canal + emite desde el día 15 de abril una serie cuyo carácter marcadamente vanguardista, tanto por su contenido como por las técnicas que emplea –es la primera serie para TV realizada íntegramente con animación por ordenador– se adecúa perfectamente al espíritu de uno de los canales más innovadores del panorama audiovisual español.

«Reboot» está compuesta por trece episodios, y su trama se desarrolla en el interior de un PC que absorbe a su dueño, Bob, llevándole hasta la ciudad de Mainframe. Allí, el protagonista de la serie tendrá que luchar contra el malvado Megabyte, un poderoso virus que pretende apoderarse de la ciudad. Bob tendrá que enfrentarse a numerosas amenazas que, en forma de videojuegos, surgirán en su camino, con rivales como alienígenas, ninjas, comecocos, etc.

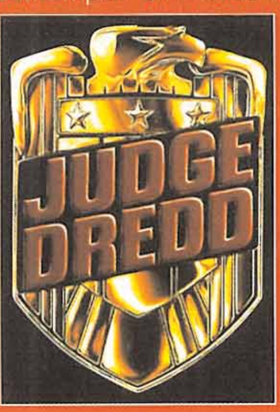
La serie ha sido producida por Limelight Productions, Meridian Broadcasting y Polygram Video. Un cuarteto de prestigiosos animadores británicos han sido los responsables de la realización: John Grace, Gavin Blair, Ian Pearson y Phil Mitchell, y el productor ejecutivo ha sido Steve Barron («Tortugas Ninja»).

«Reboot» ya ha sido emitida en las cadenas ABC e ITV, y calificada por la crítica como "un proyecto innovador que ha abierto nuevos caminos en el mundo de la animación".

Más adelante, procuraremos informaros con más detalle sobre todo lo que ha rodeado a «Reboot».

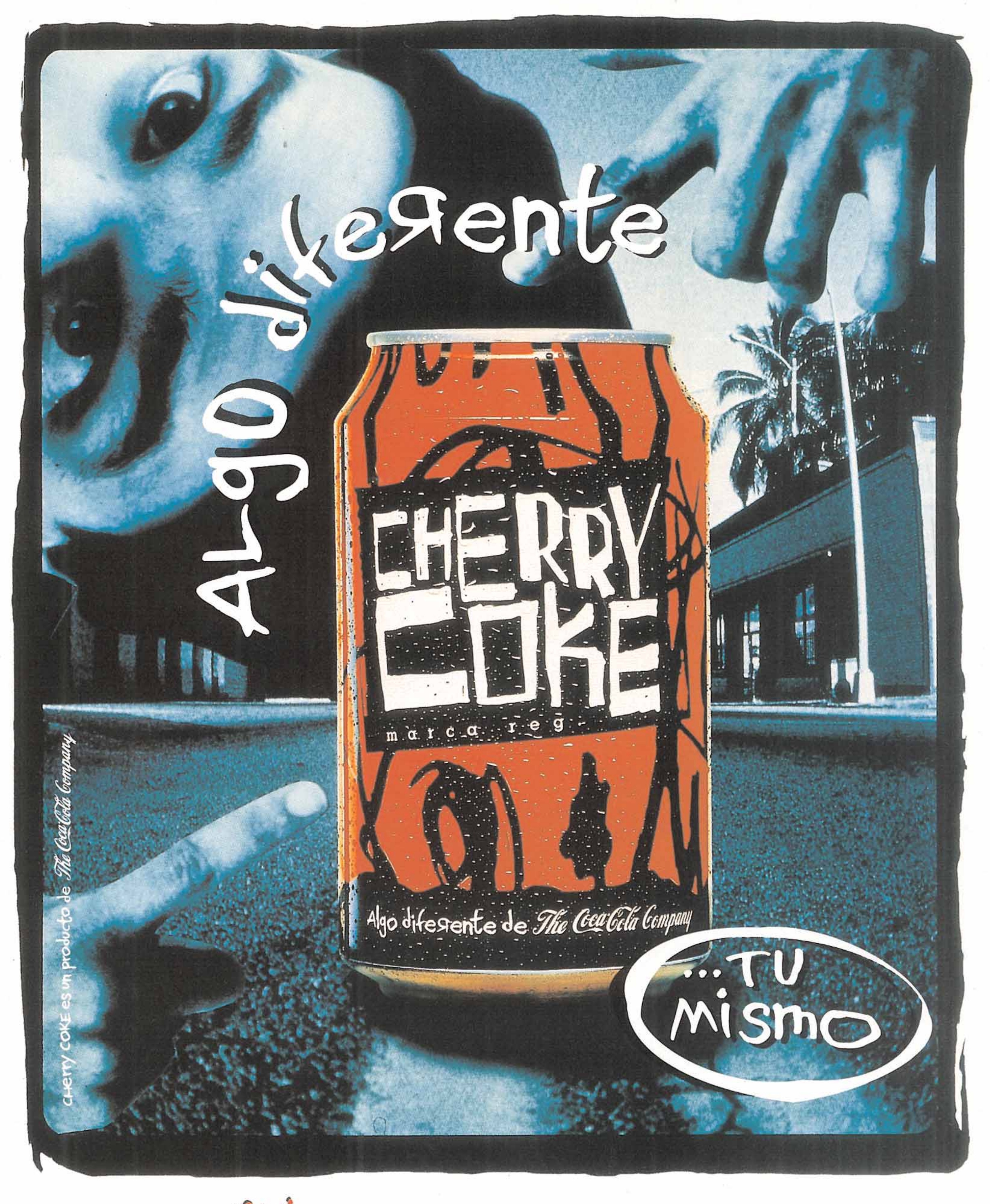
## LA JUSTICIA DE ACCLAIM

El pasado mes, durante una visita realizada al cuartel general de Acclaim, en Estados Unidos, tuvimos la oportunidad de contemplar sus próximos proyectos en el mundo de las consolas y ordenadores, aparte de realizar un fantástico paseo por Acclaim Studios, el lugar donde la compañía desarrolla sus trabajos e investigaciones en tecnología de vanguardia, realizando películas de animación, sobre las que se basarán futuros proyectos para las nuevas máquinas -«Alien Trilogy», por ejemplo-, y que se han podido contemplar en muestras como Siggraph o Imagina.




Pero no olvidemos los juegos que nos llegarán en breve, y, sobre todo, no nos olvidemos de «Judge Dredd» el más reciente programa de Acclaim, versión de la película del mismo nombre protagonizada por el musculitos Stallone, cuyo estreno en España es inminente. A su vez, basada en un popular héroe de cómic, «Judge Dredd» nos pone en el papel de un justiciero del siglo XXII, encargado de mantener la ley y el orden en Mega City, víctima del caos y la inseguridad total.

Prevista su aparición en formatos Sega, Nintendo y, más adelante, PC CD-ROM, «Judge Dredd» será el aperitivo de la, también adaptación de la pantalla grande, «Batman Forever», cuya fecha de lanzamiento es todavía provisional.




**CHERRY COKE** es un nuevo refresco, original, atrevido y rompedor.

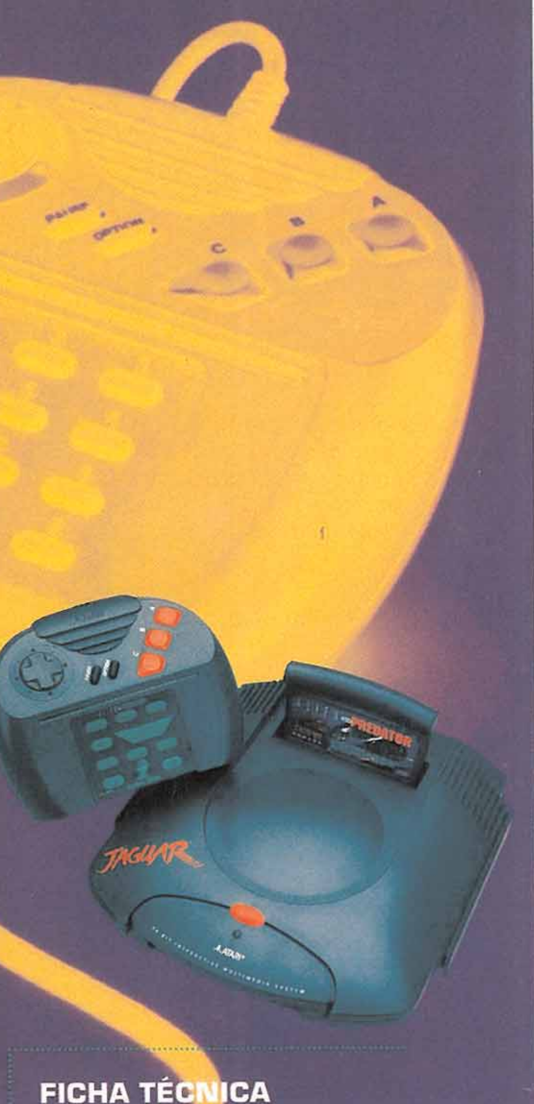
Para tí que estabas esperando **ALGO diferente** llega un nuevo concepto de sabor y diversión.

**¡atrévete!**

# ATARI *Jaguar*

Dicen que rectificar es de sabios y, aunque en ningún momento pretenderemos pasar por tales, al césar lo que es del césar. Dicho de otro modo, cuando todas las informaciones procedentes de Atari afirmaban que Jaguar no vería la luz oficialmente en nuestro país, la sorpresa saltó: cuando estéis leyendo estas líneas, la consola ya estará en las tiendas de toda España. ¿Sorprendidos? ¡Y quién no! Tan grata noticia no se merecía menos que un hueco en estas páginas, para la primera consola de 64 bits del mercado, donde intentaremos conocer un poco mejor el más reciente invento de una compañía mítica en el panorama de la informática mundial.

# Instinto animal




## FICHA TÉCNICA

**Procesador 1:**
**GPU (Procesador Gráfico)**
- Arquitectura RISC de 32 bits.
- 64 registros de 32 bits.
- Acceso directo a los 64 bits del bus de datos.
- 26.591 MIPS (Millones de instrucciones por segundo).
- 26.591 MHz.
- 4 KB SRAM interna (sin estados de espera).
- Programable.

**Procesador 2:**
**Object Processor**
- Arquitectura RISC de 64 bits.
- Procesador programable, configurable como distintas arquitecturas de vídeo.

**Procesador 3:**
**Blitter**
- 64 bits.
- Soporte hardware para Z-buffering y Gouraud.

**Procesador 4:**
**DSP (Procesador de Señal Digital)**
- 32 bits (registros de 32 bits).
- 26.6 MIPS.
- 26.6 MHz.
- 8 KB SRAM interna (sin estados de espera).
- Calidad de sonido CD (16 bits estéreo).
- 2 conversores DAC.
- Síntesis de sonido por tabla de ondas, síntesis FM, síntesis FM Samples, síntesis AM.

**Procesador 5:**
**Motorola 68000 (coprocesador)**
- 13.3 MHz.

Sea como fuere, la única realidad es que Jaguar ya se distribuye en España de manera oficial. Algo de lo que todos nos congratulamos.
Pero la historia que acompaña a la consola de Atari tiene miga. Desde el mismo momento de su diseño y producción, el extraño camino recorrido por la primera máquina de 64 bits que existe en el mercado, hasta hoy, hace pensar que el simple hecho de poder disfrutar ahora mismo de ella, sea casi como un pequeño milagro.

### CASI DIEZ AÑOS DE HISTORIA

Puede sonar fantástico, pero la verdad es que el proyecto Jaguar procede de las investigaciones que, hace casi una década, comenzó Atari sobre las consolas de última generación.
A finales de los 80, la compañía se embarcó en dos proyectos simultáneos: una consola de 32 bits, llamada Panther, y una de 64 bits, llamada Jaguar. Aún no está demasiado claro si la Panther era, realmente, una consola de 32 bits. Su arquitectura, en la que se incluían tres procesadores –un Motorola 68000 a 16 Mhz, un procesador gráfico y un Ensoniq para el sonido, con 32 canales de salida– no daban pie a pensar tal cosa. El hecho fue que el proyecto Jaguar evolucionó mucho más rápido, con unos resultados mucho mejores, por lo que Atari abandonó la Panther para dedicarse a sus 64 bits.
Pero la cosa no acaba aquí. La primera máquina de alta tecnología construida en los USA, realmente no ha sido fabricada por Atari.
La investigación sobre la Jaguar llevó tres años de trabajo a Atari, pero su producción y manufacturado corresponde a la delegación en Charlotte (Carolina del Norte), de IBM, y Comptronex, en Colorado Springs.
La razón no es otra que un contrato entre Atari e IBM –nada menos que 500 millones de dólares–, por el que el montaje, pruebas y empaquetado de la Jaguar correspondía al gigante azul. La distribución final era ya tarea de Atari. Sin embargo, IBM no ha tenido nada que ver en cuestión de diseño e ingeniería. Curiosidades de la vida.
El diseño real de la máquina, aunque sigue manteniéndose en secreto, se rumorea que se realizó en colaboración con Flare –la circuitería–, una compañía británica que trabajó con Atari, por mediación de Jez San, la cabeza de Argonaut Software. Pero, eso sí, los chips fueron desarrollados por Toshiba y Motorola.

### LA POLÉMICA SALTÓ

Y precisamente por el Motorola 68000 (13.3 MHz) que incorpora, llegó la gran polémica: ¿una máquina de 64 bits con un chip de 16? ¿Cómo se come eso? Con una copa de buen vino... Bromas aparte, la verdad es que las múltiples discusiones sobre el tema no han tenido otro resultado que la confirmación de que la gran mayoría de componentes de la Jaguar son de 64 bits, así como el bus de datos (con una velocidad de 106.4 MB/s) –ver Micromanía 1, Febrero 1995–.
De todos modos, los resultados que puede obtener Jaguar, hacen olvidar el debate sobre si su hardware es, o no, de 64 bits. Los cinco procesadores que emplea, permiten la gestión de más de 850 millones de pixels por segundo –como ejemplo comparativo, 3DO maneja 64 millones–, los efectos visuales potenciales que permite abarcan desde el mapeado de texturas en 2 y 3D o el morphing, hasta la resolución de pantalla programables, pasando por scaling, rotaciones, distorsiones, sombreados, transparencias...
Por último, aunque no menos importante, queda tratar uno de los temas más peliagudos de la consola: el precio.
Frente a la gran competencia que supondrá la aparición de consolas como Saturn o PlayStation, en otoño, el simple hecho de aparecer antes en el mercado ya supone una ventaja. Sin embargo, lo que más suele interesar al comprador es el desembolso que le supondrá la adquisición de una de estas consolas. Mientras Sony y Sega aún no han decidido nada, de forma oficial, Jaguar ya tiene un precio establecido: 39.999 ptas.
Atari Jaguar tiene todo el futuro por delante, como nosotros, para disfrutarla.

*F.D.L.*




# Jaguar extiende sus garras

## Una auténtica avalancha

Donde Jaguar tendrá que demostrar de verdad todo su potencial es, evidentemente, en el momento en que un cartucho o un CD se ponga en funcionamiento.

Al menos, en lo referente a variedad, el usuario no podrá tener ninguna queja. Sólo este verano habrá en el mercado más de cincuenta títulos. La enorme lista de third parties -programadores de juegos- que han diseñado, o están en pleno desarrollo, de juegos para Jaguar permite contemplar, no sólo el presente, sino el futuro de la consola con grandes esperanzas. Como ejemplo, podríamos citar Ocean, US Gold, Virgin, Midnight Entertainment, UBI Soft, Ready Soft, Williams, 21st Century, Time Warner, y un largo etcétera que podría llenar varias páginas.

Todos los juegos, que se pueden considerar como clásicos de Jaguar, aparecerán en España al mismo tiempo que se prevén nuevos y originales títulos. En el primer grupo podríamos encontrar «Alien vs Predator», «Iron Soldier», «Crescent Galaxy», «Raiden», «Checkered Flag«, «Tempest 2000», «Dragon», «Cybermorph», «Kasumi Ninja», etc. Como nuevos en la arena encontraremos nombres como «Rayman», «Fight for Life», «3Super Burn Out», «Blue Lightning» (CD), «Ultra Vortex», «Power Drive Rally», «Soul Star»...

Existen, además, versiones especiales de algunas adaptaciones para Jaguar de títulos míticos como «Doom», que incluye más niveles que en el juego original.

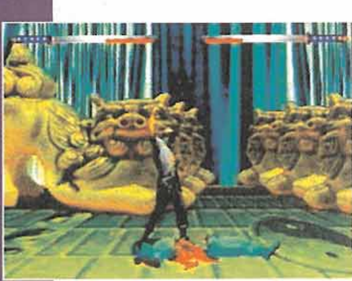
Algunos de los programas estrella que se perfilan como las joyas del año son «Primal Rage», «Batman Forever» y «Creature Shock» (CD), verdaderas maravillas para la consola de Atari, que crearán una legión de fanáticos en nuestro país.

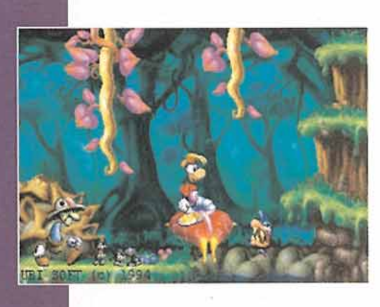
El precio de todos los juegos oscilará entre las 8.800 y las 13.700 ptas, en función de la cantidad de megas que incorporen las placas -entre 16 y 32 megabits-. Aunque, en teoría, un cartucho de Jaguar puede soportar hasta 6 MB de datos comprimidos (48 megabits). Lo que sí es cierto es la inclusión de EEPROMs (Electrically Erasable Programmable Read Only Memory) en las placas de los cartuchos, para salvar partidas sin -otra vez, en teoría- límite.

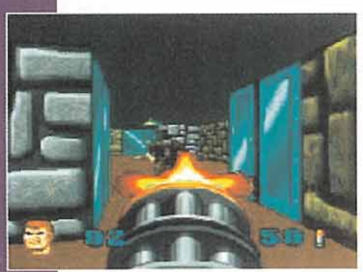








## Periféricos

### JAGUAR CD

*Sin lugar a dudas, uno de los accesorios más apetitosos para Jaguar, que se encuentra disponible desde este mismo mes de mayo.*

*El lector CD de Atari Jaguar es un double speed, cuya tasa de transferencia se sitúa en una cifra cercana a las 350 K/s, aunque en su modalidad de audio CD corre a una velocidad normal de 175 K/s.*

*El tiempo de acceso calculado es de 210 ms, algo bastante rápido para un lector estándar. Aunque quizá, lo más destacable del CD sea que su interface de conexión a la consola, posea un bus de datos modificado que le da acceso directo a los procesadores, permitiendo una mayor efectividad en la transferencia de gráficos y sonido.*

*La capacidad estimada de un CD-ROM de Jaguar ronda los 790 MB -unos 6300 megabits-, y además posee un slot para la inserción de cartuchos, que no obliga a desmontar el lector cuando se quiera jugar a uno de los programas "normales".*

*Como una de sus características más destacables se puede mencionar el FMV a pantalla completa, a 24 fps. La tecnología de descompresión de vídeo CinePak -licenciada por SuperMac Technologies-, así lo permite. Como ejemplo en este sentido, Time Warner ya tiene licenciadas un buen número de secuencias de sus películas, para su uso en los juegos en CD de la Jaguar.*

*El Jaguar CD presenta, además de compatibilidad con audio CD, el CD+G como otra opción. También se rumorea la posibilidad de que aparezca, con un cartucho suplementario, la compatibilidad PhotoCD y hasta el MPEG, también con cartucho de descompresión.*

*En el tema del audio, Jaguar incorpora, además, una opción que no existe en otras máquinas CD, el VLM (Virtual Light Machine), que crea y presenta diseños gráficos en vídeo -bastante psicodélicos- en respuesta a la música. En total, existen hasta 81 configuraciones distintas de diseños en el VLM.*

*El precio con el que saldrá a la venta el Jaguar CD es el mismo que el de la consola, 39.999 ptas, con lo que el usuario puede obtener un sistema multimedia de 64 bits, por un precio total de 80.000 ptas. Algo bastante asequible.*

### JAG LINK

*Una de las más potentes opciones de juego de Jaguar radica en la posibilidad de actuar en red, conectada a otras consolas, con una distancia máxima de 30 metros entre dos máquinas distintas.*

*El sistema de cable Jag Link, soporta un mínimo de dos usuarios con el mismo juego. El cable que utiliza es un standard RJ11 (línea telefónica), que estará disponible a partir del segundo trimestre del 95.*

### JAGUAR VOICE/DATA COMMUNICATOR

*Si antes mencionábamos la posibilidad de jugar en red, con conexión directa a otra consola, una de las opciones más potentes y vanguardistas de Jaguar radica en la posibilidad de comunicación telefónica, utilizando las líneas normales -exactamente como un modem de ordenador-. Esta tecnología ha sido desarrollada por Phylon Communications, y no permite tan sólo jugar entre dos usuarios, sino hablar con un tercero utilizando un headset -casco-. Este accesorio estará disponible en el tercer trimestre del año.*

### V.R. HEADSET

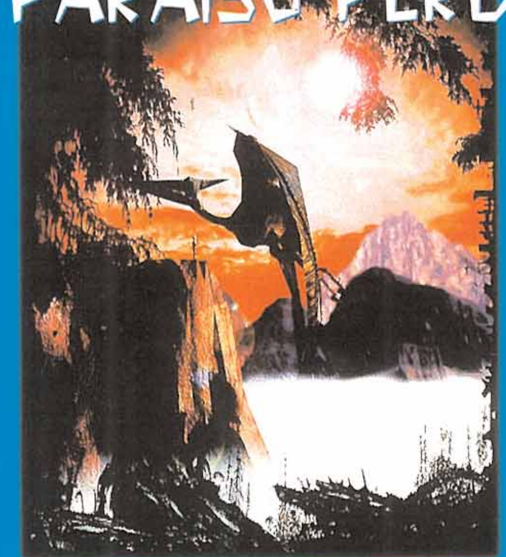
*A finales de año se presentará oficialmente el más espectacular de todos los periféricos Jaguar, el casco de Realidad Virtual. La compañía encargada del desarrollo del mismo es Virtuality, una de las empresas pioneras en este campo, y de mayor prestigio a nivel mundial.*

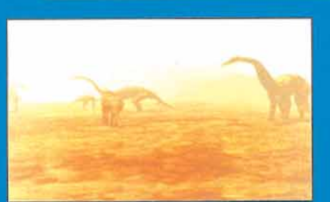
*El acuerdo al que llegaron Atari y Virtuality en octubre del 94, marcó el inicio del proyecto que culminará en fechas navideñas. Los juegos que soporten el V.R. Headset también podrán utilizarse en modo normal, aunque el sistema no funcionará a la inversa, es decir, no podrá utilizarse cualquier cartucho con el casco.*

# LOST EDEN

## EL PARAISO PERDIDO

GIGANTES EN EVOLUCION







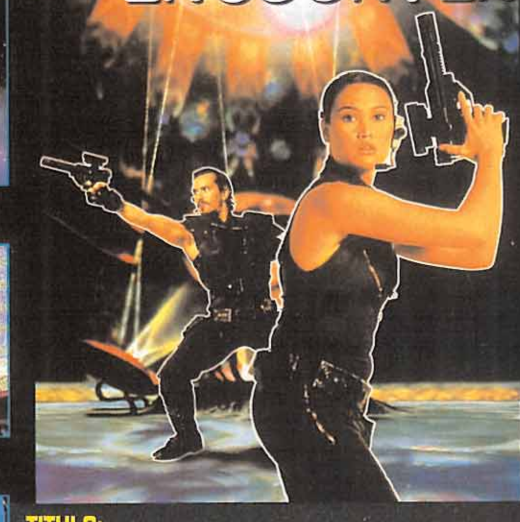
MISTERIO... PELIGRO... Y DINOSAURIOS... UNA HISTORIA QUE NOS INVITA A DESCUBRIR UNA DE LAS MAS GENIALES AVENTURAS DE LA TEMPORADA.

CRYO



# THE DAEDALUS ENCOUNTER™







**TITULO:**
THE DAEDALUS ENCOUNTER
**DESCRIPCIÓN:**
ACCIÓN/AVENTURA/CIENCIA-FICCIÓN
**CARACTERISTICAS:**
PROTAGONIZADA POR TIA CARRERE (MENTIRAS ARRIESGADAS-SOL NACIENTE) Y CHRISTIAN BOCHER (MELROSE PLACE)/BANDA SONORA ORIGINAL/MÁS DE DOS HORAS DE VÍDEO DIGITAL/MULTIPLES FINALES/TRES NIVELES DE DIFICULTAD
**FORMATO:**
PC CD-ROM - MAC CD-ROM / 3 CDS
**MISIÓN:**
EXPLORAR Y TOMAR CONTROL DE UNA ENORME NAVE ESPACIAL ALIENÍGENA CON UNA TRAYECTORIA DE COLISIÓN DE DESASTROSAS CONSECUENCIAS.
**ESTRENO:**
ABRIL 1995

MECHADEUS™






# IRON ASSAULT



- **¿Tienes lo necesario para pilotar un enorme robot mecánico?**
- **Una simulación de batalla futurista**
- **Gráficos 3D**
- **Más de 50 misiones.**

## LA REBELION COMIENZA AQUI...





Graffiti






No estás jugando un juego...





... estás participando en la carrera más excitante de tu vida.





¡La experiencia más alucinante en CD-ROM!












*Por Carmelo Sánchez*

## GOLDSTAR 3DO
### Consola 3DO

Fabricante: **3DO**




Con una campaña de inspiración milagrosa, ha sido presentada oficialmente en el último ECTS la nueva consola 3DO Interactive Multiplayer de la compañía surcoreana Goldstar. Según los responsables en el Reino Unido, "el ECTS es un acontecimiento clave para nuestros nuevos productos, especialmente el sistema 3DO", en el que han puesto sus aspiraciones. Esta máquina incorpora importantes mejoras de diseño, como un nuevo pad ergonómico de seis botones que proporciona un control más preciso y que se equipa con una salida para auriculares y la posibilidad de conectarse en serie hasta ocho jugadores. El CD-ROM de doble velocidad es de carga frontal, motorizado y usa un interface IDE mejorado, que le permite reproducir todo tipo de CD de audio, Photo CD y Vídeo CD –mediante un Módulo de Vídeo Digital (una tarjeta FMV) no presente en el modelo de serie–. Otras características técnicas son su CPU de 32 bits RISC y 3 MB de RAM, sus dos procesadores gráficos de 32 bits que proporcionan alta resolución y vídeo a pantalla completa con calidad de TV; además, el sonido es estéreo Surround de calidad CD.
Con esta nueva máquina, Goldstar se engancha al carro del 3DO con unas prestaciones y diseño muy similares a los de sus competidores, con la ventaja de regalar «Fifa International Soccer».

### PIONEER Y APPLE RELANZAN EL MAC

No se puede calificar como menos de excelente idea la iniciativa de Apple de conceder licencias a otras empresas para que fabriquen clónicos de Macintosh, como ya hiciera IBM en su tiempo con el PC. Los resultados están a la vista, por lo que las aspiraciones de Apple van por el mismo camino, sin ninguna duda.
Una de las grandes empresas que se ha sumado últimamamente a la idea de fabricar "Compatibles Mac" ha sido Pioneer, que ha obtenido licencia del sistema operativo MacOS que utilizará en su línea de ordenadores personales A/V (audio/visual) que estarán dotados de los últimos avances tecnológicos de Pioneer en el campo del sonido e imagen. Estos periféricos audiovisuales son fruto de una política de investigación que ha dado lugar al CD-ROM más rápido de la industria –velocidad x 4,4– y a unidades de almacenamiento magneto-óptico de ultra-alta capacidad (2,2 gigabytes); sin olvidar que Pioneer fue el inventor del LaserDisc. La premisa seguida por la compañía japonesa en su colaboración con Apple es la integración de los ordenadores personales y los productos periféricos A/V, lo que consideran que dará buenos frutos en el futuro, según palabras de los responsables de Pioneer.

## NUEVOS LANZAMIENTOS DE GRAVIS
### Periféricos y tarjetas

Fabricante: **ADVANCE GRAVIS**

Los creadores de la aclamada tarjeta de sonido Ultrasound y de los joysticks y pads de mejores calidad y durabilidad en el mercado, hacen alarde de nuevas tecnologías en sus últimos lanzamientos, precisamente en estos dos campos.
Comenzando por los mandos de juegos e independientemente de los ya conocidos gamepads y joysticks de los que se presentaron nuevas versiones, incluyendo una para Mac, Gravis se desmarca con dos productos concretos: Phoenix y Firebird.
El Phoenix ya es un joystick conocido por su gran tamaño y sus 24 botones programables, y de él surge, como una versión recortada, el Firebird con sólo 17 botones. Fácil de instalar, sin TSR, configurable automáticamente y virtualmente compatible con todos los juegos de acción o simuladores de vuelo existentes son sus principales características. Es un poco más pequeño que su predecesor, aunque mantiene su forma un poco "recortada" y cambia su color de negro a azul. Firebird es una lógica evolución de un producto tan completo, premiado y espectacular como Phoenix.
Nuevas versiones de Ultrasound y MAX, con actualizaciones sobre las originales, acompañan al nuevo modelo Ultrasound ACE en cuanto a tarjetas de sonido se refiere. La ACE es una tarjeta de tabla de ondas pensada como accesorio para la Sound Blaster de Creative u otra tarjeta de sonido FM. Usada en combinación con nuestra tarjeta de sonido de 8 ó 16 bits, añade 32 voces de tabla de ondas profesional, así como una serie de efectos de sonido digitales, sin necesidad de ningún tipo de conector especial, directamente al slot. Dicha tabla se ubica en RAM dentro de la tarjeta, para permitir al usuario editar y modificar los 192 instrumentos, así como crear nuevos sonidos para añadir a los 192 que se incorporan en la ACE. Una forma de hacer esto puede ser usando «Patch Maker Lite», un nuevo software que Gravis ha creado para modificar las tablas de sonido de sus modelos Ultrasound.



## MAXMEDIA TV Y TV/PRO

### Convertidores de Vídeo a Pal

Fabricante: **UMAX**

Los productos Maxmedia son convertidores de imágenes VGA a sistemas PAL, por lo que permiten ver las imágenes del ordenador en un televisor convencional, y se presentan en dos modelos: TV y TV/PRO. Ofrecen una gran calidad de imágenes, con circuitos especiales de última tecnología para reducir el parpadeo de imágenes –reductores de Flick– permitiendo una visualización cómoda y agradable en el televisor sólo, o simultáneamente, con el monitor. Facilitan la grabación de imágenes del ordenador en vídeo y su visualización en cualquier televisor. El modelo Maxmedia TV convierte imágenes VGA y SVGA con resoluciones de 640x480



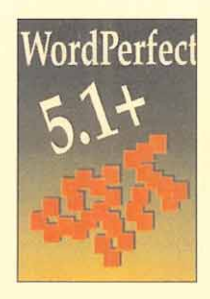




de forma directa. Las conversiones se realizan a modo PAL o NTSC con colores reales, mientras que la salida de imagen se puede hacer en Vídeo Compuesto, S-VHS, RGB y VGA. Funciona sólo en PC.
Maxmedia TV/PRO puede ser conectado tanto a un IBM PC como a un Mac o NEC, además, no necesita drivers para ninguna resolución, con lo que trabaja a 800x600 tanto en PAL como NTSC; además de tener control automático de brillos y contrastes.

APLICACIONES

### WordPerfect 5.1+




Enfocada desde un punto de vista eminentemente práctico, el objetivo de la obra es ayudar al lector a introducirse en la nueva versión del procesador de textos más difundido.
RPH vuelve a dar en la diana para hacer más fácil y llevadero el aprender y dominar Wordperfect.
Dirigido tanto a usuarios de versiones anteriores como a los que empiezan sus primeras andaduras por este inmenso universo, Wordperfect 5.1+ va a proporcionar una magnífica guía que conducirá a dominar con su estudio las más avanzadas y sofisticadas opciones y mejoras a los primeros, mientras que a los segundos les proporcionará una gran ayuda para dominarlas en breve.
La obra incluye numerosos ejemplos e ilustraciones que facilitan aún más el aprendizaje, ya que no tiene en cuenta que el lector pueda tener conocimientos previos de su utilización.
Hay que destacar la claridad y sencillez con la que está redactada la obra, con apéndices y multitud de apartados, unidos a la extremada sencillez de su manejo. Un libro muy recomendado a todos los niveles.

**526 Págs** **4.200 Ptas.**

LUIS PALACIOS DEQUI
RPH EDITORES
NIVEL "I"
➾➾➾➾

HERRAMIENTAS

### 3D STUDIO Diseño de imágenes fotorrealistas tridimensionales




La reciente aparición del programa de AutoDesk, ha supuesto una verdadera revolución en el campo de la imagen. Este libro explica simple y progresivamente, y con una amplia variedad de ejemplos, la utilización del programa para la creación de formas tridimensionales.
Estas formas, dotadas de revestimientos materiales –maderas, metales, plásticos, etc.– asignables por el usuario, pueden ser iluminadas y observadas desde diferentes puntos. Esta obra se asigna como una ayuda al libro de instrucciones.
La configuración de la obra ha sido lo más sencilla posible. Esta forma de la que hablamos es a lo largo de seis capítulos más un apéndice al final del libro, estructurados por las distintas materias que componen 3D Studio, contando con multitud de ejercicios de prácticas, con el único inconveniente de no estar resueltos. Una obra muy útil para aquellos que necesiten saber más sobre 3D Studio.

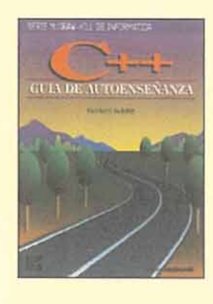
**420 Págs.** **5.620 Ptas.**

ANTONIO AZPITARTE ALMAGRO
EDITORIAL PARANINFO
NIVEL "C"
➾➾➾➾

APLICACIONES

### Guía completa de Microsoft Works 3 para Windows

A través de esta guía, el lector encontrará el tipo de información que necesita para entender el proceso de crear varios tipos de documentos y modificarlos para que se ajusten a sus necesidades.




La obra está configurada en siete partes, cada una de las cuales va desde el comienzo hasta las características más avanzadas.
Estructurada a base de multitud de ejemplos, con una gran cantidad de gráficos y con numerosos apartados de consejos prácticos, hacen de esta guía una forma fácil de llegar a conocer el programa.
En definitiva, un libro recomendado para aquellos que quieran informatizarse e incrementar su productividad en este tan amplio mundo de posibilidades que es la informática.

**511 Págs.** **4.500 Ptas.**

JOANNE WOODCOCK
MCGRAW-HILL/MICROSOFT PRESS
NIVEL "C"
➾➾➾➾

LENGUAJES

### C++ Guía de autoenseñanza

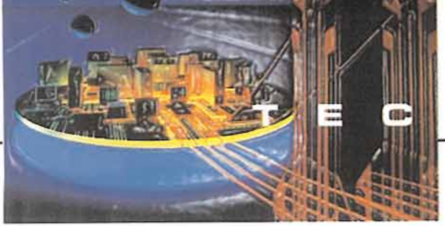
Este libro es original porque enseña el leguaje C++ aplicando un método de aprendizaje supervisado. Presenta cada vez una idea, seguida de ejemplos y ejercicios que ayudan a dominar cada tema. Este enfoque asegura la comprensión total de cada tema antes de pasar al siguiente.
Todas las respuestas de los ejercicios planteados se encuentran aunados en uno de los apéndices que hay al final de la obra.
Como debe ser entendido, este libro está elaborado para aquellas personas que tengan un amplio conocimiento del lenguaje C.
Se puede decir de la obra que es una magnífica forma de aprender y dominar el lenguaje C++, siendo muy positiva la inclusión de un gran número de ejercicios y sus respuestas, algo que en otras guías no encontraremos.

**466 Págs.** **4.000 Ptas.**

HERBERT SCHILDT
OSBORNE/MCGRAW-HILL
NIVEL "C"
➾➾➾➾

**PÉSIMO**
➾ **FLOJO**
➾➾ **NORMAL**
➾➾➾ **BUENO**
➾➾➾➾ **MUY BUENO**

NIVEL I: **INICIACIÓN** NIVEL C: **CON CONOCIMIENTOS** NIVEL E: **PARA EXPERTOS**



# SHARE VISION PC3000

## Sistema de video-conferencia

Fabricante: **CREATIVE LABS**



Además de llevar el sonido a los juegos de nuestros PC, en Creative Labs se han propuesto acercar a las personas, en la medida de lo posible, para facilitarles el intercambio de información y la colaboración en proyectos, aunque les separen miles de kilómetros. Ello es posible gracias a Share Vision PC3000, un nuevo sistema de vídeo teleconferencias, que funciona sobre la línea telefónica normal, y que nos permite ver y conversar con una persona que se encuentre en cualquier parte del mundo. Este sistema ofrece videoteléfono en la pantalla de nuestro ordenador, permite compartir aplicaciones, transferencia de ficheros y captura de imágenes de alta calidad. Sus prestaciones son posibles gracias a una tarjeta compresora de audio, un fax/modem externo, una cámara de vídeo en color, unos cascos con micrófono y una VideoBlaster RT3000, además del correspondiente software, y que todos juntos componen el producto final.

Share Vision permitirá a aquellos usuarios y empresas que puedan costeárselo –cerca de 1000 dólares– trabajar simultáneamente en cualquier aplicación, aunque no esté más que en el ordenador de uno de ellos, así como la comunicación de voz, vídeo y datos en tiempo real y todas las posibilidades que ello conlleva.

Su principal ventaja es que no necesita una línea especial ISDN o TI al funcionar directamente por la telefónica, aunque su elevado precio lo convierta todavía en un producto inaccesible; pero es seguro que en un futuro no muy lejano muchos ordenadores tendrán instalado este sistema. Es un paso adelante en el concepto de sistemas multimedia, como en su día lo fueron los digitalizadores de vídeo o los CD-ROM y, con el tiempo, será un accesorio al alcance de todos los usuarios.

# G-VISION DX

## Tarjeta aceleradora gráfica



Fabricante: **GENOA**

La tarjeta gráfica de este mes es de la prestigiosa marca Genoa, y se trata de un modelo que integra Vídeo Digital MPEG junto con capacidades aceleradoras para el tratamiento de imágenes. Sobre una arquitectura VESA de 32 bits va pinchado el micro de 64 bits CL-GD 5434 de Cirrus, que proporciona resoluciones superiores a 1280x1024 con 16.8 millones de colores –sólo en 800x600– y con un precario MB de RAM que es ampliable, no obstante, a dos. Es compatible con MPEG I y II consiguiendo ratios de 30 fps (frames por segundo) en NTSC, 25 en PAL y 24 para Film; además de permitir un refresco máximo de 114 Hz en 640x480 para imágenes y más de 90 Hz en la misma resolución para vídeo digital.

G-Vision DX es una tarjeta realmente rápida para quien necesite FMV (full-motion video) con unas necesidades de sistema bastante reducidas –386, 2 MB RAM, CD-ROM de simple velocidad y monitor VGA–, pero que, como es lógico, obtiene mejores resultados cuanto más potente sea el equipo en el que se instale. Además, su compatibilidad está asegurada con todo el software existente, especialmente aquellas aplicaciones que funcionen bajo Windows y los últimos títulos basados en el estándar MPEG.

# Flash

*Un grupo de científicos están trabajando en un innovador procesador, de nombre ARM60 Amulet1.*
*Dicho micro tiene la virtud de ser por completo independiente del reloj situado en la placa que gobierna el sistema y que proporciona los pulsos a los micros convencionales para que realicen sus operaciones. Esta libertad permite al micro ir todo lo rápido que quiera para adelantarse al manejo de los datos a los demás componentes del ordenador. Se prevé que esté terminado a finales de año.*

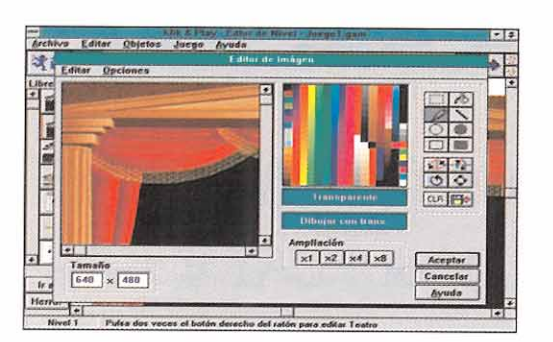
*Thrustmaster completa su línea de controles para simuladores de vuelo con TQS, siglas de Throttle Quadrant System, que se incorpora a sus joysticks para F-16. Esta construido con plástico de alta resistencia, modelado de forma totalmente ergonómica que proporciona un control total y cómodo sobre todos los aspectos del simulador.*

*PERM es el nombre de la nueva tecnología sobre la que investigan Seagate y Sony para producir discos duros con capacidades superiores a los que existen actualmente, sin sacrificar velocidad de acceso.*
*Gracias a esta tecnología, Sony ha conseguido una forma de incrementar la densidad de las pistas de estos nuevos discos, que se fabricarán en un material plástico similar al de los CD.*

*La compañía inglesa Devcom ha creado un producto llamado Black Widow SCAN FX que reúne en una sóla máquina un escáner y un fax, además de una fotocopiadora.*
*Tiene el tamaño de una caja de zapatos, pero puede manejar hojas de tamaño hasta DIN A4, siendo su calidad de escaneo profesional con resoluciones superiores a 1200 ppi (puntos por pulgada) en color de 24 bits o escala de grises. Además, el fax/modem es de 9800 baudios y la fotocopiadora puede realizar copias en color. Completo, práctico, y a un precio de 379 libras.*

# KLIK & PLAY

## Hazlo tú mismo



**EUROPRESS SOFTWARE**
Disponible: **PC, PC CD-ROM**
V. Comentada: **PC CD-ROM**
**CREADOR DE JUEGOS**

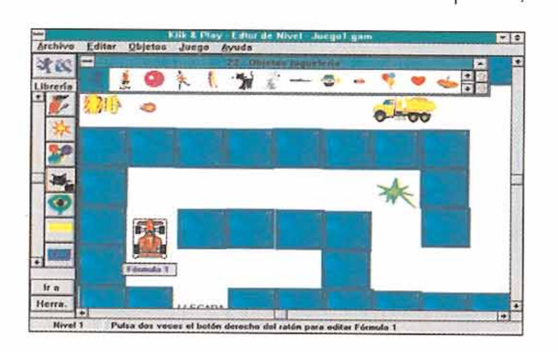
RECOMENDADO MICROMANÍA

***Hace ya algún tiempo os presentamos la versión inglesa. Ahora ha sido publicado en nuestro país, con manual y menús bien traducidos al castellano, para que lo aprovechemos al máximo creando nuestros propios juegos, poniendo para ello mucha imaginación y creatividad.***

Además de esos dos factores, de los que todos andáis sobrados, los únicos requerimientos son Microsoft Windows y un ratón, amén de emplear algunas horas de nuestro tiempo en algo tanto o más divertido que jugar: crear juegos. Que nadie se frote las manos pensando hacerse rico programando «Doom III», porque los tiros no van por ahí, pero la calidad y complejidad de los juegos que creemos sólo depende del tiempo invertido y de nuestra habilidad y conocimiento del programa.

### BUENO, BONITO Y FÁCIL

En un primer vistazo uno se puede quedar un tanto abrumado con la multitud de opciones que nos aporta el programa, así como por el tamaño del manual. Pero si acto seguido nos ponemos a practicar con él, se disipan nuestros temores: su manejo es simple y claro, y las posibilidades se van abriendo ante nosotros de manera progresiva. Es intuitivo y dispone de una completa ayuda, permite aprender su manejo con facilidad y el manual, lejos de ser un tocho intragable, constituye una buena guía de referencia. Además, la traducción es exquisita,





muy cuidada, respetando la estructura e idea del programa original.
Convertir una idea original en algo jugable no nos llevará más de una hora, aunque nunca tendremos la seguridad de que nuestro trabajo está terminado, ya que las modificaciones que podemos llevar a cabo son casi ilimitadas. La profundidad y amplitud que queramos dar a nuestro juego decidirá plenamente el trabajo, por lo que lo mejor es empezar con un proyecto pequeño que podamos ampliar.

### SIMPLE Y POTENTE

No debemos preocuparnos por la variedad, ya que las posibilidades son amplias, y dan lugar a cualquier tipo de juegos: plataformas, arcades de naves, carreras de coches y otros muchos que salgan de nuestra imaginación.
Los diez juegos de ejemplo que incorpora servirán de base de cara a crear los nuestros propios.
El número de librerías de dibujos y sonidos incluidos en el CD es muy grande, aunque queda bastante reducido en la versión diskette, pero, no obstante, ambos permiten importar imágenes de diversos formatos, así como animaciones FLI, textos y archivos de sonido WAV y MID. Además, las imágenes pueden ser modificadas fácilmente con ayuda de una utilidad gráfica incorporada.
El interface empleado es muy sencillo de manejar y muy comprensible y potente, pues delega en nosotros las funciones creativas realizando él las más mecánicas y técnicas, permitiendo cualquier tarea de edición.
Los juegos que podemos crear con «Klik & Play» son ilimitados, tanto en variedad de los mismos como en el número de fases o elementos que pueden contener. Nada más plasmar nuestra idea ya podremos comenzar a jugar con ella y dar retoques sobre lo que será la acción definitiva, alterando parámetros, como velocidad, sonidos, personajes, vidas, etc.
La libertad es total, y la elección es lo suficientemente amplia para no aburrirnos, creando, jugando y modificando. Así que manos a la obra, sin olvidar que los juegos más simples son también los más adictivos.

*C.S.G.*

***LO BUENO:** La única limitación: nuestra imaginación y creatividad. Múltiples posibilidades, muchos tipos de juego y un muy fácil manejo de un completo entorno son sus características principales.*

**91**

***LO MALO:** Las librerías de la versión diskette son muy pequeñas, pero no es más que una limitación, al igual que lo es que los juegos sólo funcionen bajo Windows.*

# Da la vuelta al mu

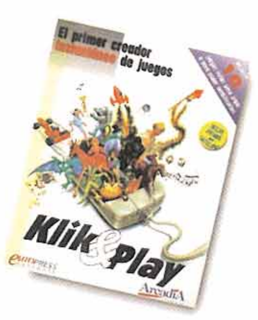
Únete a la competición internacional KLIK & PLAY y demuestra a franceses, suecos, portugueses, daneses, noruegos, griegos, italianos, alemanes y americanos que nosotros también podemos crear nuestros propios juegos mejor que nadie.



Como sabes, KLIK & PLAY es un programa que te permite desarrollar fácilmente tu propio juego sin tener conocimientos de programación. Olvídate de variables, matrices, comandos extraños, y funciones. Todo lo que tienes que hacer es "clic" con tu ratón.

La competición se desarrollará de la siguiente manera: primero elegiremos los tres mejores juegos de MICROMANÍA.

El ganador de la revista competirá con el de PCMANÍA y tendremos un Ganador Nacional, que representará a España en la competición internacional. A finales de verano EUROPRESS SOFTWARE nos notificará el veredicto .... ¡A por todas!

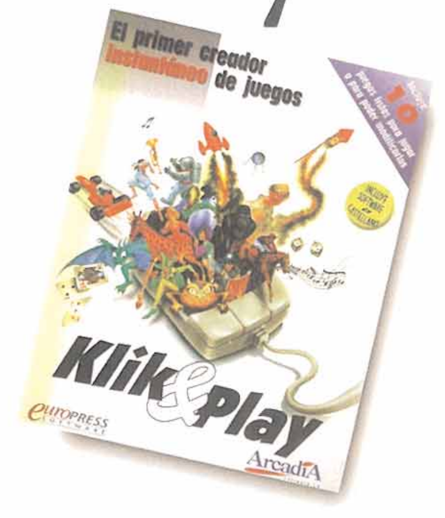


# ndo con Klik&Play.

## PREMIOS MICROMANÍA

1º Chaqueta de cuero bordada con el logo de KLIK & PLAY y 5 programas de ARCADIA
2º Camiseta de KLIK & PLAY y 5 programas de ARCADIA
3º Camiseta de KLIK & PLAY y 5 programas de ARCADIA






## PREMIOS NACIONALES

Un ordenador COMPAQ PRESARIO CDS 510, con microprocesador 486SX a 33MHz; 4 MB de RAM ampliables; monitor color SVGA de 14" y bus local de vídeo; teclado y ratón; y sistema multimedia integrado con lector de CD-ROM, software instalado interface MIDI, sonido 16 bits, altavoces de alta calidad y micrófono.



## PREMIO INTERNACIONAL

Billete de avión para dar la vuelta al mundo y un cheque de 1,000 Libras Esterlinas (unas 200,000 pesetas) para gastos de viaje.
Además, los mejores juegos se publicarán en el CD-ROM (o en el disco) de portada de PCMANÍA para que todos podamos disfrutar con ellos.

## BASES

1. - Podrán participar en la competición, todos los lectores de la revista MICROMANÍA, que envíen el cupón (no son válidas las fotocopias), junto con el trabajo que presentan a la siguiente dirección: HOBBY PRESS; MICROMANÍA; Apartado de Correos 400; 28100 Alcobendas (Madrid). Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO KLIK & PLAY.

2.- De entre todos los trabajos enviados a concurso se elegirá UNO que ganará una cazadora de cuero con el logo bordado de KLIK & PLAY y 5 programas de ARCADIA. Se seleccionarán DOS más que obtendrán una camiseta de KLICK & PLAY y 5 programas de ARCADIA. El Ganador de MICROMANÍA competirá con el ganador de PCMANÍA y se elegirá un Ganador Nacional que será obsequiado con un ordenador multimedia COMPAQ PRESARIO CDS 510. El trabajo enviado por el ganador nacional competirá después con los del resto de países que toman parte en la competición y aquel que sea el mejor ganará un billete para dar la vuelta al mundo y 1.000 libras esterlinas para gastos de viaje. El premio no es canjeable por dinero.

3. - Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos de 16 de Abril de 1995 al 16 de Julio de 1995.

4. - La elección de los ganadores se realizará el día 19 de Julio 1995, y sus nombres se publicarán en MICROMANÍA.

5.- Caso de que algún premio se extravíe en el correo, el propietario dispondrá de tres meses desde que se publique el listado de ganadores para notificar a la revista el extravío.

6. - El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

7. - Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso.















Concurso Klik&Play

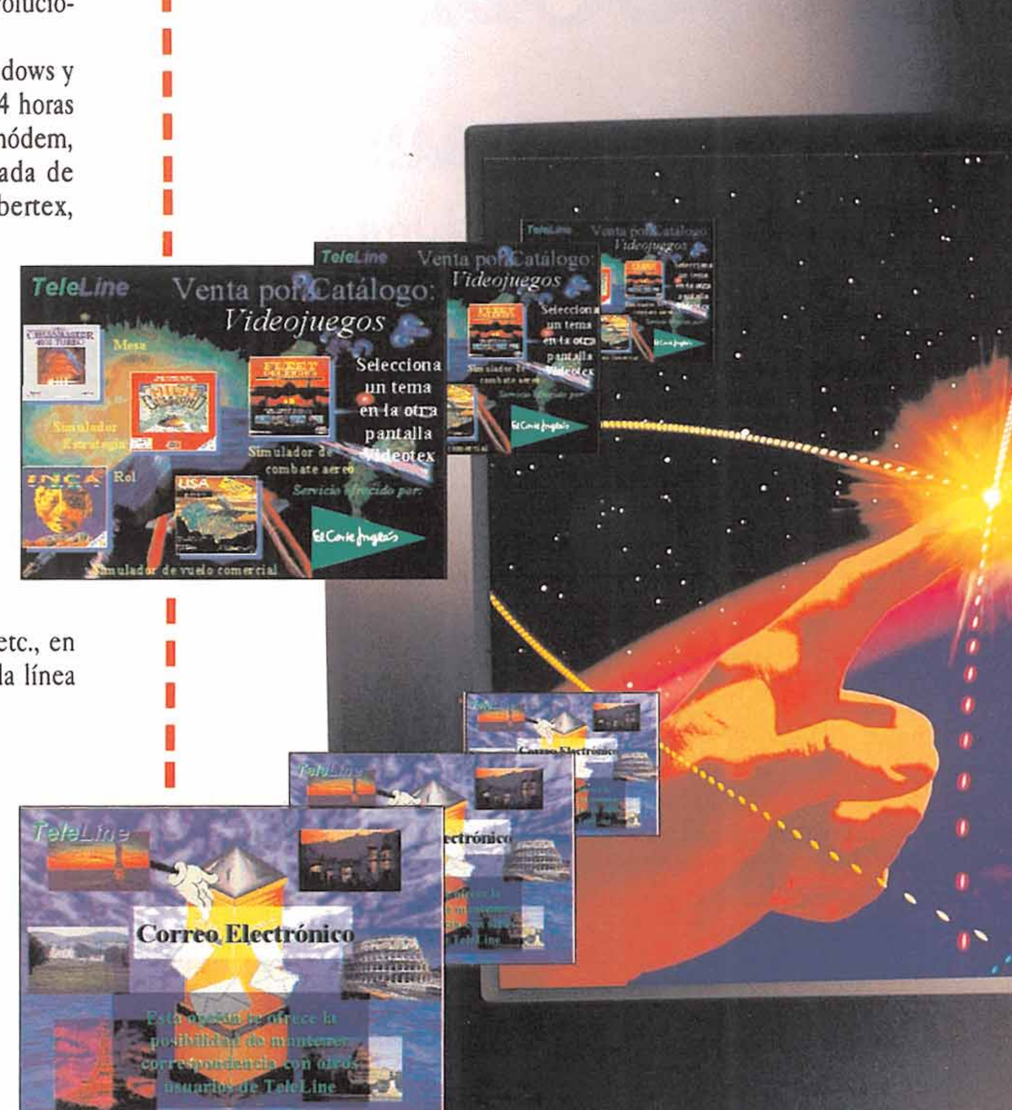
Nombre....................................................................................
Apellidos..................................................................................
Calle........................................................................................
Localidad..................................................................................
C.Postal.................................Población..................................
Teléfono.................................. ❑ si, deseo recibir más información sobre productos de Arcadia

Si deseas información sobre productos de Compaq llama al teléfono 900 20 40 60



# Conéctate

Conéctate a TELELINE. Porque si tienes un PC, el mundo es tuyo. Abre las puertas a un nuevo y revolucionario concepto de entretenimiento interactivo.
Disfruta de un servicio que opera en entorno Windows y te proporciona una completa oferta de ocio las 24 horas del día. Sólo tendrás que conectar a tu PC un módem, con una velocidad de transmisión recomendada de 9.600 Baudios y acceder por el nivel 030 de Ibertex, mediante el nemónico TELELINE.
Unete a un sistema multimedia que te va a dar más de lo que nunca hayas podido imaginar.




### VENTA POR CATALOGO:

Un servicio donde podrás realizar compras de videojuegos, accesorios de informática y antivirus, cómodamente desde tu propia casa. Servicio ofrecido por El Corte Inglés.

### VENTA POR LINEA:

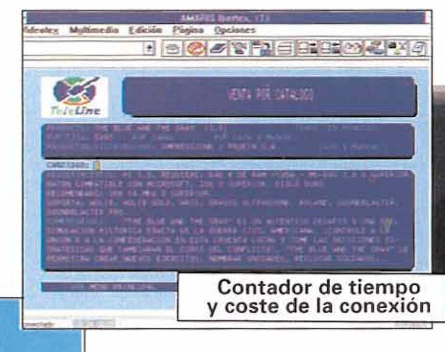
Entra en el futuro y adquiere juegos, antivirus, etc., en tiempo real, directamente en tu PC a través de la línea telefónica.

### ARTICULOS DE REVISTAS:

El mejor método de consulta de artículos varios, editados por revistas especializadas del sector de los videojuegos.

### JUEGOS MULTIPLES:

Déjate llevar al mundo mágico de los juegos múltiples y compite contra adversarios reales de todo el mundo.
Si te atreves, hasta con 50 jugadores simultáneamente.




Contador de tiempo y coste de la conexión






Y SONRIE.
PORQUE UNA HORA DE ESTE NUEVO SERVICIO TE COSTARA MENOS QUE IR AL CINE.

Unitros



# al mundo

Además, el servicio TELELINE pone a tu disposición otras muchas opciones para que no te falte de nada: demos de juegos, novedades, soluciones y consultas, imágenes y sonidos, ofertas, bolsa de material, correo electrónico, diálogos en directo, etc.

Y por primera vez en España, para que tengas todo bajo control, dispones de una ventana que te indicará exactamente el tiempo y coste de la conexión.

Ven. No te quedes atrás. Con TELELINE, el mundo es tuyo.

Juegos Múltiples

Los juegos múltiples te permiten jugar simultaneamente contra más de 50 oponentes de todo el mundo.

Si no tienes el sofware de estos juegos solicítalos a TeleLine en el teléfono 5778521.

**POR SOLO 4.990 PTAS**

Para adquirir este módem, acompañado del más completo Software para Windows, que incluye BitCom (Programa para envío de datos), BitFax (Programa para envío de fax) y Amaris Ibertex (Programa para acceder a TELELINE) al increíble precio de 4.990 ptas. (gastos de envío incluídos), sólo tienes que rellenar este cupón con tus datos y enviarlo a TELELINE, c / Velázquez, 10 - 2º Dcha. 28001 Madrid. También puedes realizar tu pedido por teléfono llamando al 91-577 85 21 o por Fax: 91-575 86 33.

Modo de pago: ☐ Contra-reembolso ☐ Giro Postal (adjunto fotocopia del resguardo)

Nombre y Apellidos: ________

Edad: ____ Dirección: ________

Localidad: ________ Provincia: ________

Código Postal: ________ Teléfono: ________

*"Mediante la firma del presente cupón de pedido el solicitante declara conocer y aceptar el coste de conexión del juego múltiple que se entrega, y que será el de las tarifas telefónicas actuales, así como las modificaciones de las mismas que sean adoptadas por Telefónica de España, S.A.".* **FIRMA.**

*Promoción válida hasta fin de existencias.*

Si todavia no estás conectado y quieres recibir nuestro Software, llama al 91-577 85 21

**Tarifa normal:** 16 ptas/minuto. Laborables (excepto sábados), de 17,00-22,00h. **Tarifa reducida:** 10 ptas/minuto. Domingos, festivos ysábados de 14,00-8,00h. Laborables de 22,00-8,00h. **Tarifa hora punta:** 22 ptas/minuto. Laborables de 8,00-17,00h y sábados de 8,00 a 14,00 h.



**TeleLine**
**TE CAMBIA LA VIDA**

# RELOJES Y OTROS CAPRICHOS DE LA TECNOLOGIA

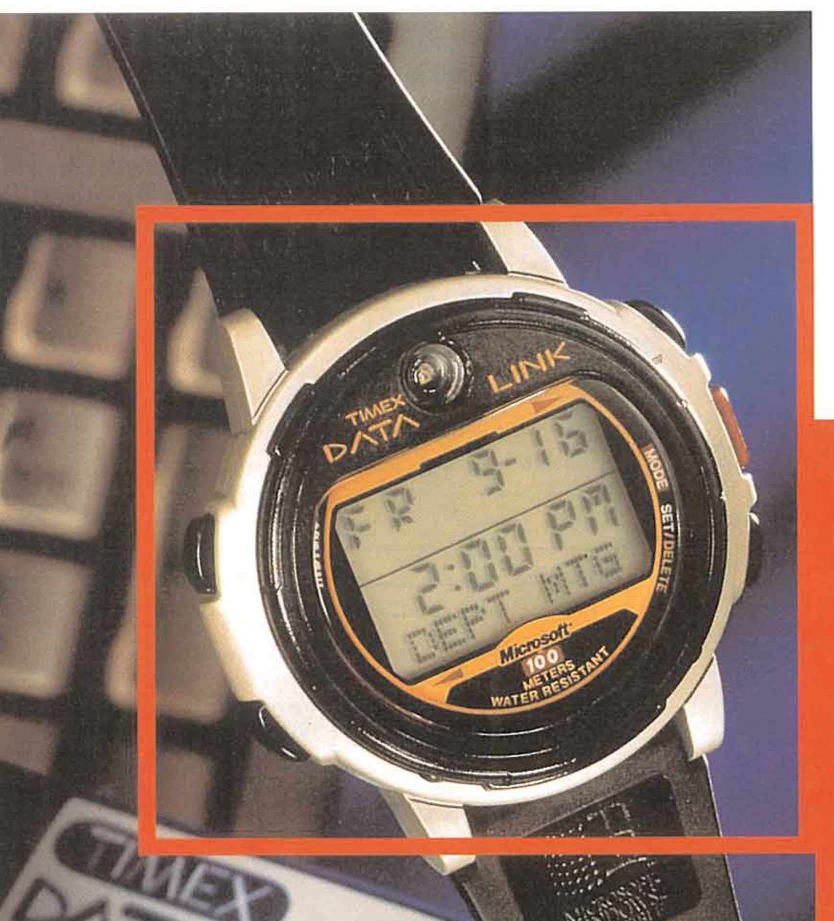
REPORTAJE

por
Marshal M. Rosenthal
y Carmelo Sánchez

CADA VEZ ES MÁS CIERTO QUE LOS AVANCES TECNOLÓGICOS APORTAN SOLUCIONES ESPECÍFICAS A LAS NECESIDADES MÁS PUNTUALES E INCREÍBLES. COSAS PARA USAR CON NUESTROS ORDENADORES Y SUS JUEGOS, NUESTRO TELÉFONO, CON NUESTRA VIDA MISMA.

ALGUNOS NO OS RESULTARÁN MUY ATRACTIVOS, Y OTROS SON DEMASIADO CAROS PARA CIERTOS BOLSILLOS O, SIMPLEMENTE, NO SE COMERCIALIZARÁN NUNCA EN NUESTRO PAÍS.

PERO COMO SOÑAR NO CUESTA DINERO Y COMO COMPROBAR LAS CURIOSIDADES QUE APORTAN LOS INVENTORES ES DIVERTIDO, AQUÍ TENEMOS UNOS CUANTOS EJEMPLOS BASTANTE ASOMBROSOS DE CURIOSIDADES TECNOLÓGICAS.




## DATALINK WATCH de TIMEX

El hecho de tener una base de datos considerable en un reloj de pulsera es algo que ya no extraña a nadie, pero lo que sí es auténticamente revolucionario en Datalink Watch es la forma en que los datos son introducidos en dicho reloj. En otros modelos se realiza de forma manual pulsando cuidadosamente los diminutos botones que incluyen, siendo tarea bastante engorrosa y que se presta fácilmente a equivocación. El producto de Timex incluye una base de datos especial que funciona bajo Windows en un PC y que puede importar y exportar datos de otras bases, pero directamente al reloj. Para transferir datos entre el reloj y la base de datos, simplemente ponemos el reloj contra la pantalla del ordenador y adquirimos información, sin pulsar un sólo botón y sin necesidad de usar cables de conexión. El reloj puede almacenar hasta 70 entradas, tiene un indicador de memoria disponible y todas las funciones de un reloj normal más una especial: Timex Indiglio, que permite ver la pantalla en la oscuridad. Sus únicas limitaciones son que no funciona bajo Mac ni con las pantallas LCD de los laptops.

## BATTER UP de SPORTS SCIENCE

Para practicar el béisbol desde nuestra casa con toda comodidad no es preciso más que un juego de ese deporte y el bate que han fabricado en Sports Science.

Es un bate electrónico de 24 pulgadas recubierto de una capa de espuma y que se conecta a una Megadrive o Super Nintendo. El juego gana en realismo, puesto que permite realizar golpes como si la bola estuviera delante nuestro, imprimiéndola la fuerza y dirección necesaria para realizar una gran jugada.

Además, funciona con todos los cartuchos que hay en el mercado y dispone de unos botones que permiten comenzar el juego y realizar funciones similares a las del pad. Práctico y ocurrente, como lo es también otro periférico de las mismas características: el Teev Golf, pensado para hacer las delicias de los aficionados al deporte de los hoyos.

## THE GLOVE de ANAPHASE

Anaphase Unlimited está desarrollando el controlador de videojuegos de la nueva generación de realidad virtual. Es cableado, para lograr un manejo más simple –en oposición al fracasado guante Mattel para la NES–, y se coloca en la mano del usuario, con sensores en los dedos y con capacidad de reaccionar a como mueve la mano quien lo use. Este movimiento se convierte en acciones que afectan al juego en pantalla, al estar conectado a una consola por su salida de joystick. Ha sido creado por Adam y Noah Ullman a partir de tecnología ya existente, por lo cual puede ser usado con cualquier consola actual.

Para comenzar a jugar con «The Glove», orientamos la mano en la que tenemos el guante con el pulgar cara arriba. Todos los movimientos direccionales –derecha/izquierda/arriba/abajo– se realizan flexionando o torciendo la muñeca en la dirección deseada. Los dedos se usan como botones, dependiendo del tipo de consola en que se use; en Megadrive, por ejemplo, el botón A se emula tocando el pulgar con el índice. De esta forma se pueden emular hasta seis botones.

La compañía no ha dicho nada sobre la fecha de comercialización, pero se supone que va a ser pronto, dada la actual aparición masiva de productos con similares características.





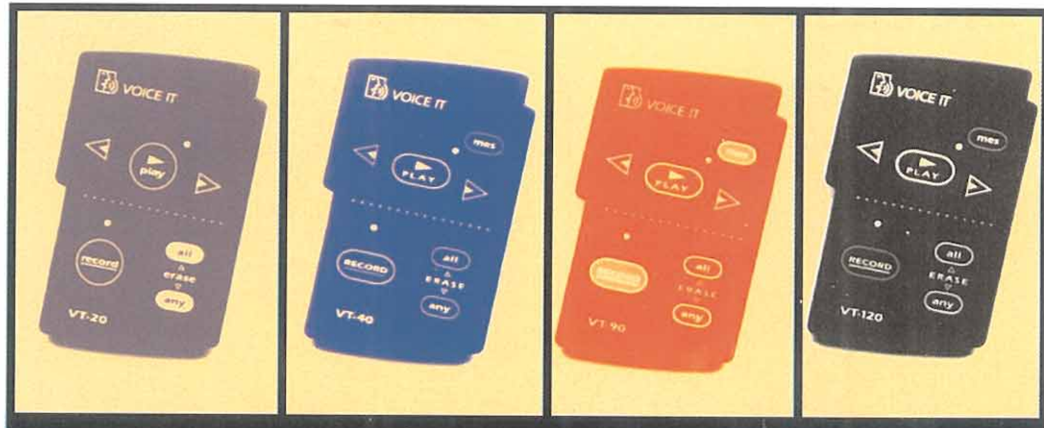

## AURA CUSHION de AURA

Para quien no haya oído hablar de Aura Interactor, diremos que es una especie de chaleco que se conecta a una fuente de sonido de un PC o una consola y que está provisto de unas cajas de resonancia y altavoces que hacen que sintamos golpes de sonido en nuestro cuerpo cada vez que la fuente los emite. Este curioso accesorio tenía el problema de ser difícil de poner e incómodo de llevar, por lo que se ha creado Interactor Cushion para intentar solucionar esos problemas. En lugar de el chaleco, se trata de un pequeño cojín rectangular que se coloca detrás de la espalda y que tiene el actuador magnético en el centro, funcionando de igual manera que la prenda. El producto se completa con una pequeña caja que envía el sonido dentro del cojín, que consigue resultados más agradables que los del chaleco.




## R-ZONE de TIGER ELECTRONICS

R-Zone puede ser considerado más como un juguete que como un accesorio virtual, ya que no incluye alta tecnología ni LCD, aunque es un dispositivo semejante a un casco de R.V., barato y divertido. Su aspecto es el de un visor que va acompañado por unos cascos y un pad, y funciona por pilas. El visor o lente se extiende delante de un sólo ojo, como si fuera un monóculo, quedando unos centímetros por delante del mismo, y en él surgen y desaparecen figuras que se desplazan por impulsos para dar una sensación de movimiento, consiguiendo resultados parecidos a si los viéramos en un monitor. Así, los gráficos del juego aparecen en la lente frente a nuestros ojos, complementados por el sonido estéreo que surge de dentro del casco. Es como una extensión de una consola pero más divertida; «Mortal Kombat III» saldrá con R-Zone, aunque también se podrá adquirir para otros cartuchos que se venden por separado.
Aquí se incluyen tanto títulos clásicos como programas nuevos, como «Waterworld» o «Batman Forever».

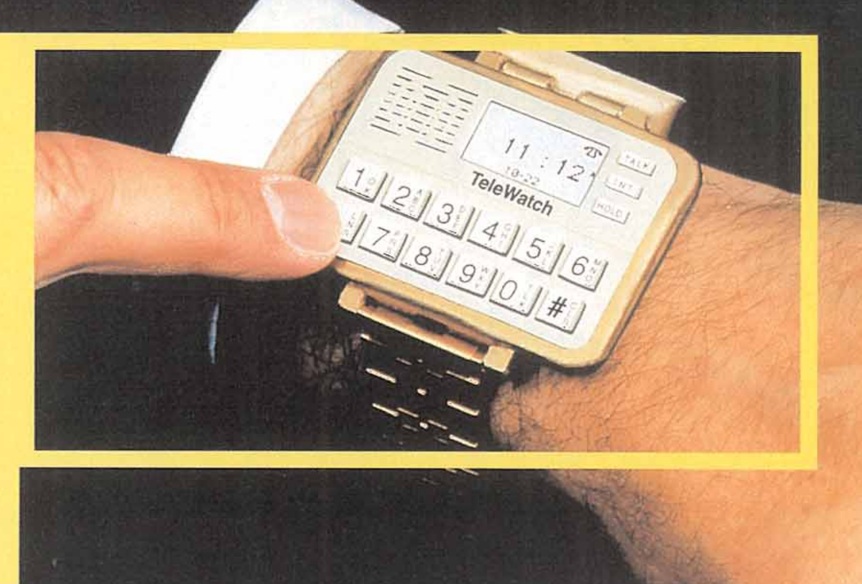



## VOICE IT de VOICE IT TECHNOLOGIES

Este pequeño aparatito es un grabador de mensajes que no usa para ello ningún dispositivo magnético, sino que está dotado de un microchip que puede grabar y reproducir palabras. Hay cuatro modelos que varían en el tiempo de grabación de 20 a 120 segundos y que permiten saltar o borrar mensajes específicos sin perder todo aquello que tenemos grabado. Ordenado, limpio y eficiente, y todo ello en el tamaño de una tarjeta de crédito: idóneo para quien tiene tantas cosas en la cabeza que le cuesta acordarse de todas.

## TELEWATCH de MICROTALK

Se acabó el dejar un trabajo a medias o interrumpir algo importante para tener que atender el teléfono y que deje de sonar justo cuando lo descolgamos. Como si del reloj de un agente secreto se tratase, «Telewatch» reúne todas las características de un teléfono en nuestra muñeca, además de un transmisor réceptor para atender la señal que llega al aparato que tenemos conectado a la línea telefónica. Micrófono, altavoz, teclas numéricas e incluso tecla de colgado se amontonan en un espacio un poco más grande que el ocupado por un reloj de pulsera normal, incluyendo además las funciones de éste. Pero no queda ahí la cosa, pues incluye función de vibrado al recibir llamadas para quien le moleste el sonido del teléfono y memorias para almacenar números.



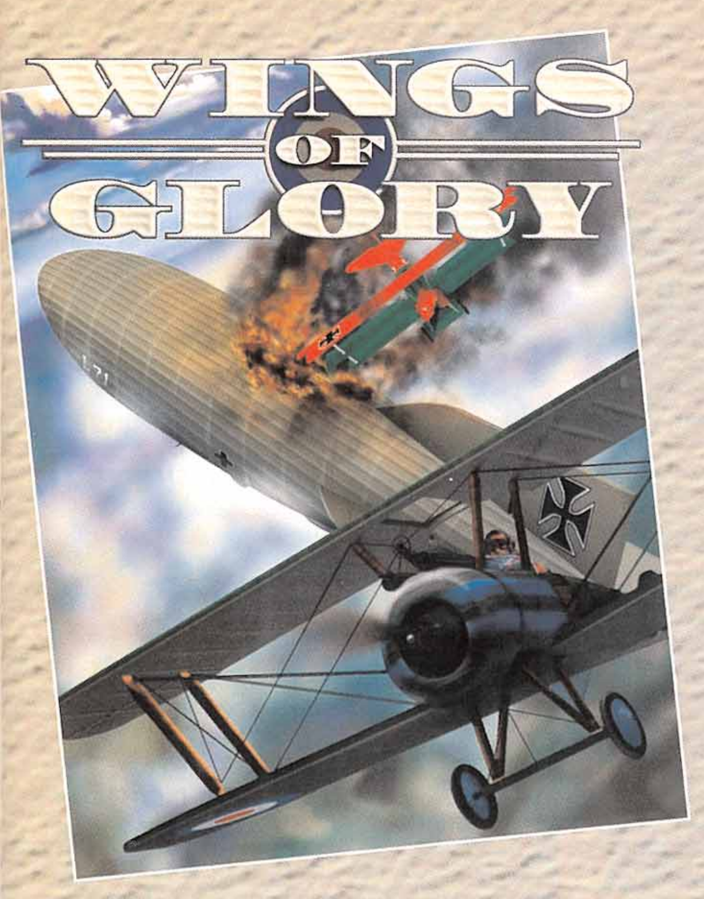



## T.V. TERMINATOR de TVT

Nunca cambiar de canal o apagar la tele cuando comienza un programa insufrible ha sido tan gratificante como ahora. El motivo no es otro que la aparición en el mercado americano de un curioso mando a distancia de nombre «T.V. Terminator» que tiene el aspecto externo de una pistola. Sustituye al control remoto convencional y sirve tanto para la televisión como el vídeo o los canales por cable, que nos permite "eliminar" de nuestra vista las emisiones que no nos agraden. Como cualquier arma, se puede aprender a usar correctamente: donde debiera estar el percutor están los controles necesarios para manejar los efectos de sonido, que sonarán al cambiar de canal. Hay cuatro, y responden a la opinión que tengamos del canal en particular: disparo, ruido de ametralladora, aplausos o abucheos. El gatillo, además de para cambiar de canal también sirve para subir y bajar el volumen. Fácil de usar y, también, de conectar al dispositivo para el que vayamos a usarlo simplemente con apuntar al mismo y pulsar un botón en la pistola, que reconoce el aparato en cuestión emitiendo un color determinado en el punto de mira. Parece en extremo extravagante, pero no dudamos que se venda como rosquillas.

## I-GLASSES de VIRTUAL I/O

Su poco peso y facilidad de colocación son los factores que otorgan comodidad a quien use estas gafas de R.V., liberadas de la carga que supone la fuente de alimentación que adjuntan separada de ellas. I-glasses puede mostrar imágenes tanto 2D como 3D con sonido estéreo producido por un par de cascos que se sitúan discretamente alrededor de las orejas. La imagen aparece a una distancia de, aproximadamente, tres metros, y al desaparecer, su construcción semitransparente permite ver el mundo real a través de ellas. El efecto es como si viéramos una gran pantalla de proyección en la que la escena procede de algo que emite una señal de vídeo –una pequeña pantalla opaca puede situarse sobre las gafas para oscurecer la visión de la realidad y concentrarse en el efecto virtual–. Como el casco Cybermaxx, I-glasses también sigue el movimiento de la cabeza mediante un añadido que aumenta en muy poco el peso final del accesorio. Cada lente LCD de 0,7 pulgadas tiene una resolución de 138.000 pixels y no es necesario ajustar las gafas para nuestros ojos una vez que la vista está fijada. Es un periférico diseñado específicamente para juegos, aunque con la limitación de trabajar sólo con una entrada de vídeo de una resolución menor de 100.000 pixels, pero con la ventaja de incorporar las prestaciones de sus competidores a un precio menor.

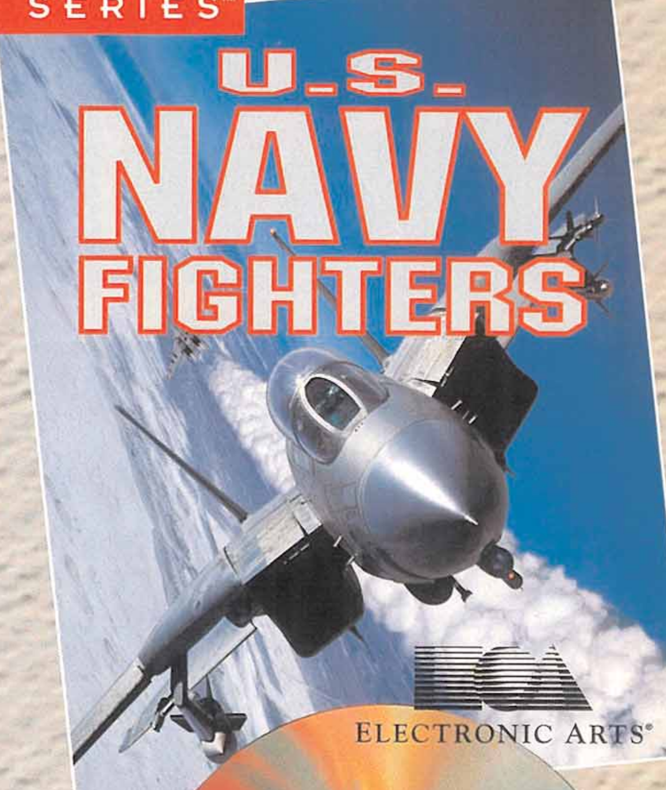



AIR COMBAT SERIES™

**Simulador**

Los creadores de Chuck Yeager s Air Combat te ponen al límite dentro de la carlinga de tu avión. Siente la potencia en el despegue y ejecuta aterrizajes comprometidos. Esta es la experiencia de combate aéreo más real en la que jamás has participado. Es hora de ponerse en marcha.

**Disponible en PC CD ROM.**




## directamente en tus manos

**Estrategia**




Bullfrog, creadores de Syndicate, Theme Park y Populous, te presentan una simulación de vuelo única. Con una dinámica de vuelo insuperable, puedes disfrutar la experiencia de pasar casi rozando sobre el desierto y el profundo mar azul. Además, de enfrentarte a adversarios humanos y un enorme bestiario de criaturas asesinas, la acción te dejará sin respiración.

**Disponible en PC CD ROM.**




**Aventura Gráfica**

SOFTWARE TRADUCIDO AL CASTELLANO

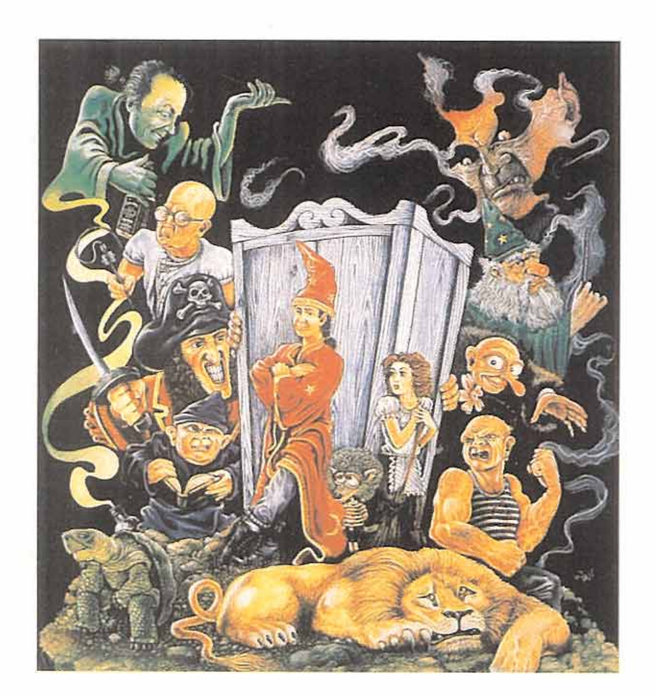
De la mano de Frédérik Raynal, el director de Alone in the Dark, llega Little Big Adventure. Esta pequeña gran aventura tiene como protagonista al heroico Twinsen. Síguelo a través de 12 capítulos de acción a lo largo de 2 hemisferios enormes y 120 escenarios diferentes, cada uno con rompecabezas y trampas, vehículos fantásticos que pilotar y objetos mágicos que descubrir. Nunca has vivido nada como Little Big Adventure.

**Disponible en PC CD ROM**





# SIMON THE SORCERER II



NO PODÍA SER DE OTRA FORMA. SIMON TENÍA QUE VOLVER MÁS PRONTO O MÁS TARDE, YA QUE SORDID, EL MALVADO DE LA PRIMERA PARTE, NO IBA A PERMITIR QUE ESTE ESTÚPIDO MAGO, Y CON SU NO MENOS ESTÚPIDO SOMBRERO, SE SALIERA CON LA SUYA.

## El regreso de Sordid, el hechicero

**ADVENTURE SOFT**
**En preparación: PC, PC CD-ROM**
**AVENTURA GRÁFICA**

PREVIEW

Adventure Soft nos promete nuevas horas de entretenimiento y risas con la lógica continuación de una de las aventuras más exitosas y divertidas del pasado año.

Han afrontado el reto de superarse a sí mismos con una nueva historia más completa y de mayor calidad, si es que es aún posible. Aunque esto sea todavía una incógnita, la segunda parte de las peripecias de Simon contiene aspectos muy reveladores.

«El león, el mago y el armario» es el subtítulo que se le ha dado al juego, aunque también podría haber sido algo como «La venganza de Sordid». Y es que los malos nunca descansan para así poder propiciar una continuación tras otra, para desesperación de los buenos y regocijo de todos los jugones. El artífice del regreso del otro malvado derrotado no es otro que un niño aficionado a las malas artes de la magia negra con la colaboración inconsciente de su padre; aunque los que verdaderamente harán posible «Simon II» son un grupo de programadores, grafistas y músicos. Y entre los cuales hay siete artistas que han trabajado durante 18 meses dibujando a mano todos los personajes y los cientos de














animaciones que contiene el juego, consiguiendo resultados sorprendentes.

## UNA LABOR ADMIRABLE

Y no deja de parecer un poco extraño comenzar deshaciéndose en elogios de una obra apenas terminada y con sólo unas cuantas pantallas por medio, pero con que sea un poco mejor que la primera parte nos conformaríamos.

Lo que ocurre es que, en Adventure Soft, no se conforman, y han dotado a «Simon II» de características pensadas para superar con creces a su predecesor. En primer lugar, la pantalla de juego va a ser distinta, lo que no significa que desaparezcan los preciosos gráficos con que se daba vida a los divertidos personajes, no. Lo que cambia es el interface: las palabras dejan paso a los símbolos para conseguir un manejo más cómodo, más agradable y, sobre todo, más intuitivo mediante el empleo de iconos e inventario integrados en la pantalla de juego. Pero no acaban aquí las comodidades: se incluirán, además, opciones para regular la velocidad del texto de las conversaciones o para saltar trozos que ya conozcamos; y buscar un determinado objeto será más sencillo, ya que los ítems importantes que haya en pantalla aparecen resaltados. También estará presente la customización, que cada vez incorpora más juegos y que permite regular el nivel de expresiones groseras o malsonantes que aparecen en los textos. Dichos textos estarán ►

## NO ESTÁN TODOS LOS QUE SON...



*No es Simon el único que vuelve a hacernos reír desde la pantalla de nuestros ordenadores. Viejos conocidos de la primera parte se dan cita, junto con otros no tan conocidos, para formar la "troupe" de cerca de cien personajes que influirán, de manera más o menos decisiva, en las acciones del mago del sombrero estúpido. En la variedad está el gusto, o el disgusto, según se mire, ya que no es lo mismo encontrarse con un alien de un sólo ojo o con un cerdo volador de aviesas intenciones, que con una bella damisela que asoma por debajo de una gran sábana.*
*Las vidas de los personajes que ya aparecían en «Simon I» van a dar un vuelco importante: el Swampling ha abierto un restaurante de comida rápida, el mago Calypso ha puesto en marcha un Emporio Mágico, Max y Gerald son ahora niñeras reales, y el tenebroso Sordid está planeando una desagradable reaparición. Todos ellos, y otros nuevos, nos sorprenderán y harán reír con sus ocurrentes y extrañas actitudes.*







traducidos a nuestro idioma, no ocurriendo lo mismo con las voces digitalizadas, que se mantendrán en un hilarante inglés: música celestial para nuestros oídos, junto con la propiamente dicha y los efectos de sonido, que se cuentan por centenares y están extraídos de las librerías de efectos de sonido de Hollywood.

## BAILE DE CIFRAS

Los cien personajes de «Simon II» cobrarán vida a través de 50.000 pasos de animación, cifra totalmente impresionante, junto a los 5.000 samples de voces digitalizadas que saldrán de boca de todos y cada uno de esos cien personajes.

Cientos son también los puzles que harán que nos rompamos la cabeza hasta conseguir resolverlos para poder acceder a las 80 localizaciones diferentes de que goza el juego y que se animan con medio centenar de melodías creadas para envolver al jugador en la atmósfera mágica y legendaria que rodea a «Simon II».

Parece que la ambientación va a ser otro de sus puntos fuertes: un suave scroll nos mostrará los deliciosos decorados que representarán localizaciones tan dispares como un barco pirata, un pantano, las calles de una gran ciudad, las alcantarillas o la casita de los tres osos. Sí, habéis oído bien, cuentos, leyendas y parodias se suceden sin cesar personificadas en las constantes acciones animadas de todos los personajes sobre decorados creados con gran detalle y sobre una gama de colores impresionante.

Simon Woodroffe, responsable de diseño de Adventure Soft, además de darle su nombre al protagonista, intenta mejorar la acogida de «Simon the sorcerer» haciendo su continuación más atractiva, jugable, e interactiva, cada vez más cerca de parecerse a los dibujos animados. Seguro que lo conseguirá.

*C.S.G.*

### DIEZ BUENAS RAZONES PARA DECIR TONTERÍAS SOBRE «SIMON THE SORCERER II»

*(Según frases textuales de los propios programadores del juego):*

*1.- El personaje principal usa un sombrero increiblemente estúpido.*
*2.- No hay absolutamente ningún anorak implicado en esta producción.*
*3.- Contiene gran cantidad de guisado de pantano.*
*4.- Es enormemente superior a su predecesor y destaca montones de rasgos sobresalientes.*
*5.- Está atestado de mitos, leyendas, cuentos de hadas y desafíos.*
*6.- Está fortalecido con vitaminas y minerales.*
*7.- Incorpora gráficos de magnífica calidad y sonidos que harán saltar tus calcetines.*
*8.- Está disponible en Abril (en CD-ROM) para formar parte de una dieta de calorías controladas.*
*9.- La palabra "rendija" se usa en 43 momentos distintos.*
*10.- Realmente, es un trozo de carcajada.*

# Mike Woodruffe nos habla de «Simon the Sorcerer 2» y de los próximos proyectos de Adventure Soft.



## *"Hemos estudiado la posibilidad de programar juegos para PlayStation."*

**MICROMANÍA:** ¿Cuál crees que es el principal aliciente de «Simon 2»: el argumento, los gráficos, el interfaz?

**MIKE WOODRUFFE:** *Los tres elementos mencionados. Una aventura de gran calidad requiere una sabia combinación de todos ellos. El argumento debe ser fuerte para mantener alto el interés del jugador. No hay nada peor que un argumento flojo. Eso es válido para todos los medios de entretenimiento, ya sea el cine, la literatura o los juegos de ordenador. Los gráficos han de ser excelentes para llamar la atención del jugador y estimular su deseo de seguir jugando. El interfaz debe ser eficaz e intuitivo. No debe entorpecer la acción del usuario, que tiene que ser capaz de ponerse a jugar inmediatamente sin necesidad de explorar el manual para encontrar la explicación de cómo funciona el interfaz.*

**M.M.:** ¿Cuánto tardásteis en redactar el argumento definitivo? ¿Es ésta una tarea gratificante para vosotros, especialmente a la hora de introducir las situaciones de inteligencia?

**M.W.:** *El argumento ha evolucionado constantemente desde agosto de 1.993, antes de que acabáramos «Simon 1», y ahora seguimos introduciendo algunos retoques. La trama fue redactada por mi hijo Simon, que ahora trabaja en régimen de dedicación exclusiva para Adventure Soft como diseñador y programador de juegos. Sin lugar a dudas, a él le gustan las etapas iniciales de la redacción de un argumento, pero le agobian algunas tareas concretas, y ésta puede ser en conjunto una labor bastante penosa para cualquiera.*

**M.M.:** ¿Crees que la última hornada de aventuras gráficas es bastante vistosa, gracias a sus secuencias de vídeo, pero no tiene suficiente atractivo como para ambientar al jugador?

**M.W.:** *Personalmente, creo que hasta ahora nadie ha sido capaz de producir una aventura compuesta por gráficos digitalizados que haya dado al jugador una verdadera sensación de realismo. Esos juegos no acaban de cuajar. Ha habido varios lanzamientos recientes que usaban animaciones renderizadas para los protagonistas y no contienen ninguna imagen creíble que pueda servir de referencia al jugador. «Simon the Sorcerer II» utiliza animaciones al estilo de los dibujos animados y decorados que son muy creíbles a los ojos del jugador. Nosotros, la raza humana, llevamos mucho tiempo viendo imágenes de dibujos animados en la televisión y el cine, y nos sentimos muy a gusto con ese tipo de secuencias, ya que hemos aprendido a identificarnos totalmente con los personajes que aparecen en pantalla.*

**M.M.:** ¿Va a haber versiones específicas para el mercado alemán, francés, etc.?

**M.W.:** *«Simon II» tendrá sus correspondientes versiones traducidas para Alemania y Francia.*

**M.M.:** Por último, ¿veremos pronto un «Simon 3»? ¿Qué piensas en general de los nuevos formatos? ¿Va a haber una versión de «Simon» para 3DO o, incluso, PlayStation?

**M.W.:** *Tenemos en proyecto un «Simon 3», pero no será nuestro próximo lanzamiento. Hemos estudiado la posibilidad de programar para PlayStation y es muy probable que nos decidamos a hacerlo. Por el momento, no pensamos trabajar con ninguno de los demás formatos de la última generación, pero podríamos cambiar de parecer en el futuro.*
*Las aventuras gráficas tienden a obtener un menor índice de ventas que otros géneros. Si queremos lograr un éxito comercial con una versión determinada de un juego, debemos asegurarnos previamente de que el formato correspondiente tiene una base instalada suficientemente amplia.*

*Derek de la Fuente/J.C.R.*

# PC BASKET 3

PREVIEW

*El baloncesto vuelve de la mano de Dinamic Multimedia, con renovadas energías. La última versión del popular «PC Basket» se encuentra en su fase final. Los aficionados a uno de los deportes más espectaculares del mundo están de enhorabuena. La incorporación de nuevas opciones y un diseño mucho más cuidado, constituyen la carta de presentación de «PC Basket 3.0». El deporte de la canasta, pero a la española.*




## BALONCESTO PROFESIONAL

**DINAMIC MULTIMEDIA**
En preparación: **PC**
**DEPORTIVO/BASE DE DATOS**

Aquellos que ya conocieran alguna de las anteriores versiones, estarán ansiosos por saber en qué consisten las novedades que Dinamic está incorporando a «PC Basket». Novedades variadas, que van desde la pura presentación de información, a la parte dominada por el juego en el que se reflejan todos esos datos.

### INFORMACIÓN AL DÍA

Los veinte equipos que participan en la gran liga ACB encontrarán su fiel reflejo en todas las facetas, en «PC Basket 3.0». No hay ni que decir que todas las plantillas, entrenadores, pabellones, presupuestos, historial, etc., estarán incorporados en la base de datos. Diseño más depurado, imágenes de fondo, actualización de los datos de liga 94-95 y un manejo más cómodo de la información, cierran esta parte. Las novedades llegan con las opciones para actuar de nuevas formas en la gestión del club y el juego.




### MÁS CONTROL

La incorporación de Liga Regular Manager, y Liga Regular Entrenador, con más libertad de decisión e interacción con el programa, marcarán el punto de inflexión entre «PC Basket 3.0» y el resto de versiones. Todo lo relacionado con fichajes, venta de jugadores y posibilidad de crear una selección propia con lo mejor de la liga, estará en la mano del usuario.

Además, tanto para este apartado como el de juego, se encontrarán los mejores jugadores de la NBA, dispuestos a ser fichados por nuestro club.

Y ya que hemos hablado del juego, el nuevo diseño de sprites y escenarios, la incorporación de detalles como las diferentes alturas y rasgos de los jugadores, reflejos en el parquet, ganchos, variedad de mates, pases picados, etc., refuerzan enormemente el apartado lúdico de «PC Basket 3.0», ofreciendo un aspecto mucho más realista. Las animaciones se basan en movimientos reales, estudiados en vídeo, de multitud de partidos.

«PC Basket» aparecerá dentro de muy poco tiempo, y promete superar en todo a sus antecesores.

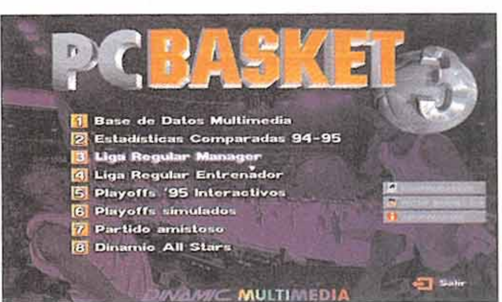
*F.D.L.*



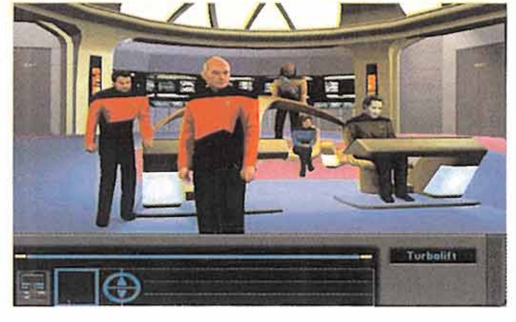







En preparación: PC CD-ROM
MICROPROSE/SPECTRUM HOLOBYTE
AVENTURA GRÁFICA






# La Frontera de la Aventura

# STAR TREK: THE NEXT GENERATION (A FINAL UNITY)

*La última producción Microprose tiene, antes de su aparición, un éxito asegurado, al menos entre una pequeña legión de admiradores de una obra que, de serie de TV, ha pasado a convertirse en objeto de culto. «Star Trek: The Next Generation», llega para saciar las ansias aventureras de los "trekkies", fanáticos seguidores del capitán Kirk, y su sucesor, Jean-Luc Picard, y sus no menos queridos compañeros de viaje. Bienvenidos a la última frontera.*

Poco podía imaginarse Gene Roddenberry que, décadas después del estreno de una –en principio– serie B para TV, con un argumento que giraba en torno a un ambiente de ciencia ficción, y cuya máxima aspiración era mantenerse una temporada en cartel, estaríamos hablando de él, y de su obra.

"Cuaderno de Bitácora. Fecha estelar: 1001-451002. Tras un encuentro con una nave romulana...". Así podría comenzar cualquiera de los episodios de «La Nueva Generación», serie que, en su día, llegó para dar un merecido descanso al original, en la que Microprose se ha basado para ofrecernos una producción de lujo, en la que podremos encontrar todo aquello con lo que los "trekkies" sueñan.

## EL SALTO AL CD ROM

Diseñado con una estructura de aventura gráfica, «Star Trek: The Next Generation», ofrecerá, como particularidad más reseñable, opciones gráficas de alta resolución con una inusual paleta de miles de colores –32 ó 65 000, a elegir por el usuario y, por supuesto, los 256 habituales–, uno de los aspectos más mirados y que más preocupan al usuario, y que está siendo especialmente cuidado por el equipo responsable de la aventura.

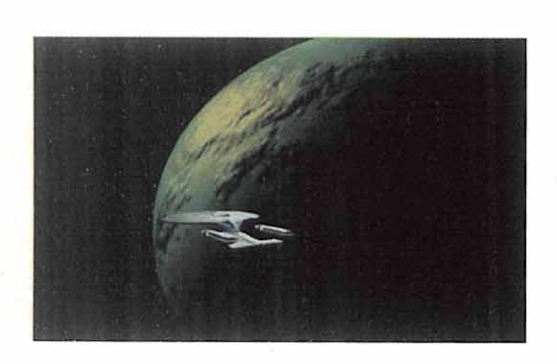
Pero no se puede decir que el salto de la pequeña pantalla –o de la grande, ya que una próxima película está en camino– al CD vaya a consistir en una sencilla aventura. La inclusión de una considerable dosis de estrategia, y hasta arcade, está siendo contemplada seriamente. Como en la serie, determinadas decisiones a nivel de mando del Enterprise, podrán decidir consecuencias inmediatas en el desarrollo de la acción.

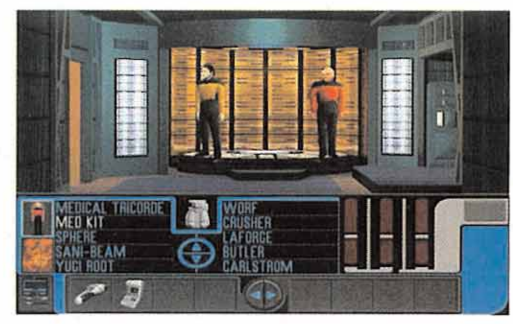
## SÍ, SON ELLOS

Aunque gráficamente «Star Trek: The Next Generation» se prevé excelente, con un considerable nivel de calidad técnica, y una jugabilidad sólo superada por la adicción –sobre todo para los seguidores de la serie–, algo que resultará inestimable para todos los trekkies es que la fidelidad al original está siendo algo tan perseguido por los programadores que hasta las voces del reparto original de la televisión han sido utilizadas para el doblaje de los personajes del juego. Sí, Worf, Riker, Laforge, Picard, etc. –Michael Dorn, Jonathan Frakes, LeVar Burton, Patrick Stewart y demás–, han sido los encargados de dar vida a los diversos protagonistas de un programa coral, en el que no existirá un personaje principal, sino que habrá que combinar adecuadamente las habilidades de cada tripulante del USS Enterprise, para obtener el éxito en cada misión.

Gráficos renderizados, paletas de miles de colores, alta resolución, voces de la serie original... Todo perfecto. Lo malo es que todo apunta a que el equipo necesario para el rendimiento perfecto sea excesivo. El 486 con un CD de doble velocidad se perfila como configuración mínima. Pero claro, una serie de culto pasada al ordenador exige sus compensaciones...

*F.D.L.*








VUELO A CIELO ABIERTO

# FLIGHT UNLIMITED

**LOOKING GLASS TECHNOLOGIES**
En preparación: **PC CD-ROM**
**SIMULADOR DE VUELO**

MIRÁNDOLO FRÍAMENTE, SE PUEDE DECIR QUE «FLIGHT UNLIMITED» REPRESENTA UN RIESGO. RIESGO QUE LOOKING GLASS –«SYSTEM SHOCK», «ULTIMA UNDERWORLD», ETC.– HA ASUMIDO, PARA DEVOLVER A LOS SIMULADORES DE VUELO TODA SU PUREZA, Y DOTARLES DE UNA PERFECCIÓN POCAS VECES VISTA. LA TENDENCIA ACTUAL DE HACER DE LOS PROGRAMAS DEL GÉNERO UNA AMALGAMA DE ESTILOS, EN LOS QUE EL ARCADE SE IBA IMPONIENDO MÁS Y MÁS –AHÍ ESTÁN TODOS LOS SIMULADORES DE COMBATE DE ORIGIN, POR EJEMPLO–, HA SUFRIDO UN GIRO DE 180 GRADOS, PARA DAR AL USUARIO ELITISTA UNA VISIÓN DEL SIMULADOR, QUE UNE A SU ORTODOXIA UNA INNOVACIÓN SORPRENDENTE.

Desde el mismo instante en que los microordenadores hicieron su aparición en el mercado, el género de la simulación les ha acompañado fielmente –acordémonos del viejo Spectrum y compañías como Psion (sí, hablamos del «Flight Simulator», que llegó a venderse en un pack junto al ordenador, hace ya ¡diez años!)–. Los dinosaurios del soft recordarán aquel período en que con tan sólo 48K de memoria podían hacerse verdaderas virguerias.

La evolución ha sido constante, desde entonces, y cada vez con más ahínco, se fue buscando una meta que aunara realismo con vistosidad gráfica, llegando a puntos en que las distintas versiones del «Flight Simulator» de Microsoft, ofrecían escenarios digitalizados, o cualquier título de Microprose, se convertía en un fiel reflejo de los más modernos cazas de las fuerzas aéreas estadounidenses, por dar algún ejemplo.




De repente, todo pareció dar un vuelco cuando –sobre todo gracias a Origin– empezó a dejarse de lado la estética y la esencia del simulador de vuelo "puro", buscando entre éste y aquél género, para ofrecer títulos que combinaran arcade, estrategia y simulación. Y en esta línea se han ido manteniendo la mayoría de programas en los que las aeronaves mantenían el protagonismo absoluto... hasta que llegó «Flight Unlimited».

## LA VUELTA A LOS ORÍGENES

Hace tiempo –aunque quizá no haga falta remontarse nuevamente hasta la época del Spectrum–, si alguien preguntaba cuál era el objetivo de un simulador, la respuesta no podía ser otra que "aprender a volar". Una meta que, muy posiblemente, haya marcado tales diferencias con otros géneros, que ha supuesto para los verdaderos fanáticos de la simulación el ser tachados como una "raza" aparte. Una gran parte de los usuarios buscan algo más inmediato y que no les obligue a sumergirse en voluminosos manuales, en los que entender algo suele ser una ardua tarea, para la que se piensa que es necesario estudiar ingeniería aerospacial.

La verdad es que no hay que llegar a esos extremos para disfrutar de un buen simulador de vuelo, pero no es menos cierto que se trata de un tipo de programas que no gozan de una aceptación tan brutal como las aventuras gráficas o los arcades.

Sin embargo, y aunque nos reconocemos auténticos legos en materia de pilotaje –como suponemos que ocurrirá con la gran mayoría de usuarios de PC– no resulta nada complicado apreciar el trabajo






que Looking Glass ha invertido en «Flight Unlimited» para ofrecer un nivel tan exagerado de realismo, que cuesta convencerse de que todo lo que se verá en las pantallas de nuestros ordenadores no es más que un "simple" programa.

Porque auténtica simulación de vuelo –acrobacias, despegues, aterrizajes, vuelo en condiciones atmosféricas extremas...– es lo que ofrecerá «Flight Unlimited». Con un objetivo muy simple: aprender a volar.

## ESCUELA DE PILOTOS

Las distintas opciones que se está barajando que incluirá «Flight Unlimited» hacen referencia, única y exclusivamente, a todo lo relacionado con el aprendizaje de maniobras de distintos tipos, clases de vuelo en diferentes aviones y avionetas, y... poco






más. Eso sí, por supuesto, vistas de la nave que pilotemos, estarán a nuestra disposición, así como múltiples posibilidades de configuración del programa, según el hardware disponible. Pero este es otro asunto, que trataremos más adelante.

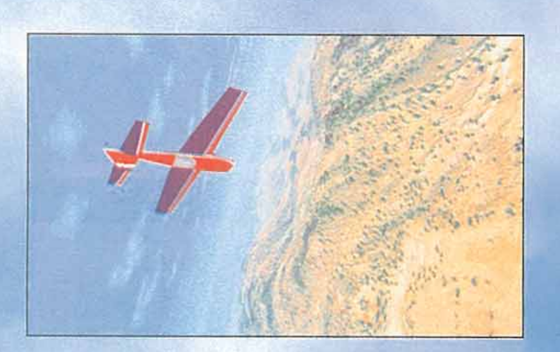
Dediquémonos a los aviones que «Flight Unlimited» ofrece al usuario. Los modelos básicos a nuestra disposición serán cinco: Bellanca Decathlon, Pitts Special S-2B, Sukhoi SU31, Extra 300 S –especialmente diseñado para acrobacias– y un curioso modelo de vuelo sin motor, el Sailplane Grob 103.

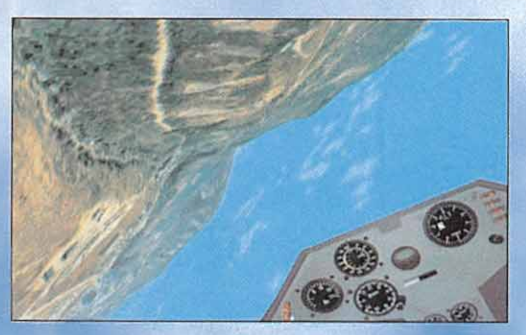
Se habla de una maniobrabilidad excelente para todos ellos, hasta el punto de que se ha consultado con distintos pilotos de prueba para el diseño de los mismos en el juego. Un punto en el que hay que comenzar a hacer mención del aspecto gráfico, al menos en lo referido al interior de las cabinas.

## ¿REALISMO O ESPECTACULARIDAD?

A diferencia de otros simuladores, el cockpit de cualquiera de los aviones no está realizado pensando en el atractivo visual, que parezca más un espectáculo de indicadores y relojes para los novatos, que una recreación fiel de la realidad. Por tanto, se puede afirmar que éste no es el apartado más importante del juego.

Lo más importante en «Flight Unlimited» vendrá reflejado en la estricta simulación de todos los factores que pueden intervenir en un vuelo real. Así, los algoritmos diseñados para el control de las naves, en que todas las maniobras se basarán en fórmulas matemáticas exactas, sin lugar a la aparición espontánea de "accidentes",

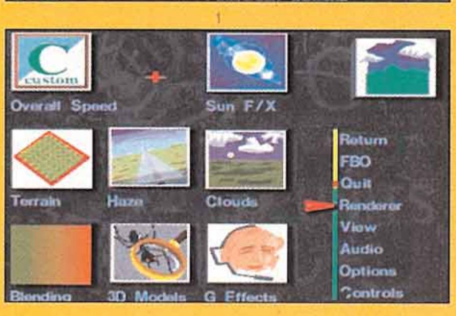




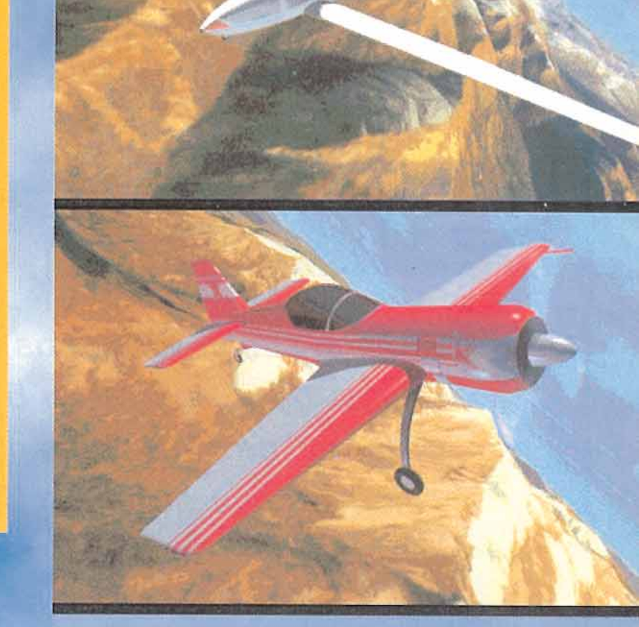


## EL PENTIUM SE IMPONE




*Las múltiples y variadas opciones que –se supone– se mantendrán en la versión definitiva de «Flight Unlimited», para la configuración óptima del juego sobre casi cualquier hardware –siempre, claro está, que éste no sea inferior a un 486 potente–, son uno de los aspectos que más merece la pena destacar del mismo.*
*Por un lado, porque deja al usuario la suficiente libertad como para disfrutar del juego del modo que más le apetezca –o convenga–. Y por otro, porque es una prueba más de que los Pentium y los DX4 se perfilan como estándar para el futuro, nos guste o no a los que tengamos un PC "normalito".*
*La propia demanda por parte de los usuarios, de juegos de más y más calidad, va obligando a los programadores a crear productos que expriman los procesadores hasta el límite. «Flight Unlimited» será uno de estos productos. Juegos y programas que llevan los ordenadores a dar todo lo que tengan dentro. Y, nos guste o no –sobre todo a nuestros "poco solventes" bolsillos– es algo que ya tenemos aquí.*



primará sobre cualquier otro aspecto. En otros simuladores resulta casi imposible forzar una verdadera barrena, por ejemplo, sin que se acabe por entrar en una animación predeterminada. En «Flight Unlimited» esto se acabará. Corrientes térmicas, variación de la gravedad en determinadas situaciones, etc., se está contemplando como un todo real.
Pasando al apartado gráfico, en lo referido al diseño de avionetas y escenarios, se podrá diferenciar ambos puntos de manera clara. La construcción de las naves se basa en diseños totalmente realizados por ordenador, en los que la aplicación de texturas, sombreados gouraud, etc., estarán a la orden del día.
Todo lo relacionado con los escenarios –montañas, ciudades, aeropuertos, carreteras, etc.– ha tenido un desarrollo bastante diferente. Para empezar, los programadores se basaron en fotos aéreas reales de distintas zonas de los EE.UU. Posteriormente, éstas fueron retocadas y montadas unas sobre otras en una construcción 3D para conseguir un horizonte infinito, de modo que la sensación obtenida fuera lo más cercana a la que se tiene a bordo de un aeroplano.
Además, en los momentos de vuelos a ras de tierra, harán su aparición los voxels para la recreación de estructuras artificiales y naturales cercanas al punto de vista del observador: puentes, edificios, colinas, etc.



### ¿Y EL HARDWARE?

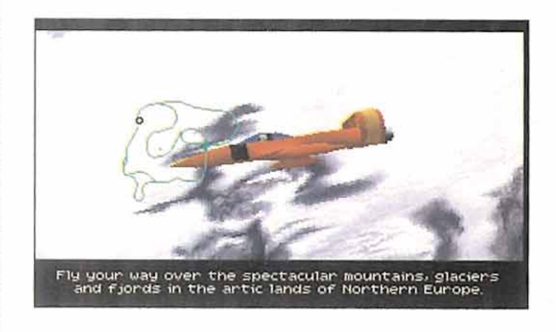
Todo esto que se ha mencionado hasta el momento, y que puede parecer una fantasía de altos vuelos, llega a su nivel más elevado al conocer que todo el simulador se podrá llegar a disfrutar en resolución SVGA, alcanzando una brutal calidad en imagen. Pero claro, llegamos al punto fatídico, en que la referencia al hardware necesario para gozar de esta maravilla, se hace obligada.
Pues bien, los rumores apuntan a una máquina como un 486 DX 33, como soporte mínimo. Sí, y un Pentium como ordenador aconsejado. Por fortuna, las opciones de reducción de detalle, anulación de texturas, etc., parece que estarán contempladas, así como el cambio de resolución. Al menos, en la versión beta de «Flight Unlimited» que hemos podido manejar, así ocurre.
Definitivamente, parece que los tiempos adelantan que es una barbaridad en esto del software. Claro que, siempre que sea para bien, no nos podemos quejar.

*F.D.L.*





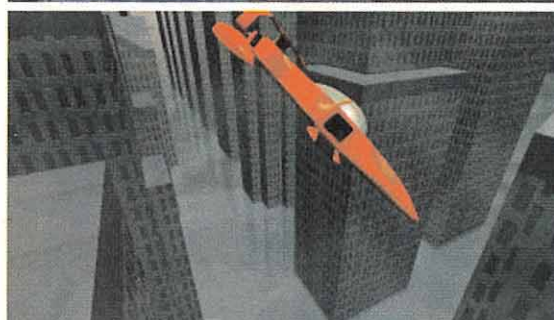
# VELOCIDAD LÍMITE















**GREMLIN**
En preparación: **PC CD-ROM**
**ARCADE**

***Cuando sus autores nos contaron los principales secretos de «Slipstream 5000», era fácil pensar que el "amor de padre" les obligaba a no ser demasiado objetivos con su obra. Sin embargo, el primer contacto con el que puede ser el título estrella de Gremlin para este año, nos hace replantearnos esta hipótesis, ya que, probablemente, se trate de uno de los arcades más logrados y cuidados de la temporada.***

PREVIEW

# SLIPSTREAM 5000

Y «Slipstream 5000», sin embargo, no aporta nada especialmente innovador, al menos en su concepción: una carrera por múltiples y variados escenarios, pilotando una nave futurista, y en la que los rivales son, aparte de un obstáculo en nuestro afán de victoria, un objetivo a eliminar por métodos expeditivos.

Así, a bote pronto, títulos como «Cyber Race», que parten de unas premisas similares y, de modo general, poseen un desarrollo muy parecido, se nos pasan por la cabeza. Pero «Slipstream 5000» posee una característica que le va a distanciar de sus eventuales "competidores". Y no es otra cosa que un espíritu arcade puro. En este título de Gremlin no hay demasiadas historias que contar. Simplemente nos propone que escojamos un vehículo, nos abrochemos los cinturones, y nos preparemos para descargar adrenalina en una competición en la que lo único que cuenta es la victoria.

## TÉCNICA Y ADICCIÓN

Uno de los aspectos que más se están cuidando en el juego es, sin lugar a dudas, el gráfico. Las técnicas de render en tiempo real, no sólo permiten una efectiva aplicación de texturas en todo lo que se puede contemplar en pantalla, sino que van a conceder un nivel de realismo muy elevado, que se pondrá de manifiesto en momentos como los que nuestra nave circula por el interior de túneles, atraviesa zonas en sombra o el mismo control que ejerceremos sobre ella. Por ejemplo, un choque contra una pared o cualquier otro obstáculo, a la velocidad que simulará «Slipstream 5000», ofrece un resultado bastante espectacular en cuanto que la confusión que el "piloto" experimenta se acerca bastante a lo que podríamos considerar como real, pero lo que se verá en pantalla no pierde ni un ápice de calidad gráfica, ni ralentiza el desarrollo del juego –excepto, por supuesto, por la pérdida de tiempo y velocidad que algo así supone–.

Unamos a esta excelente técnica la sencillez de control que ofrecerá el juego. Tan sólo tendremos que preocuparnos de











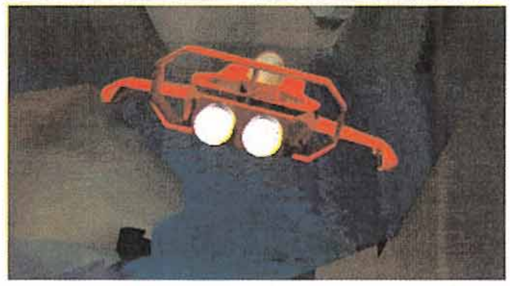
dirigir la nave en la dirección adecuada, y disparar a las naves rivales cuando se pongan a tiro. Veremos pues, que «Slipstream 5000», combina los ingredientes necesarios para conseguir un alto nivel de adicción, que nos impulsará una y otra vez a conseguir la victoria, circuito tras circuito.

## ¿OPCIONES? LAS NECESARIAS

Otro –acertado– punto de «Slipstream 5000» es que será un juego que no nos hará perdernos en multitud de opciones –muchas veces simplemente decorativas–, teniendo así como protagonista principal del programa la jugabilidad.
Las opciones que se pondrán a disposición del usuario harán referencia tan sólo a la posibilidad de activar y desactivar ciertos aspectos gráficos, que lleguen a permitir obtener un mayor rendimiento



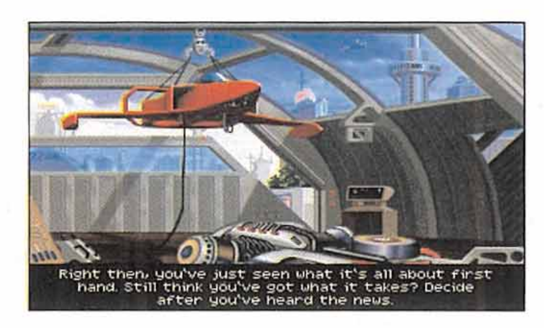


en máquinas que sean poco potentes –texturas, sombreados, etc.–, optimizando la velocidad de juego.
Pero de lo que no se han olvidado en Gremlin, es que en este tipo de programas, en los que el espíritu de competición prima sobre todo lo demás, son las opciones de múltiples jugadores. Opciones que abarcarán desde la típica y tópica pantalla partida –en sentido vertical u horizontal, a gusto del consumidor–, hasta la conexión por modem o red.
Como se ve, a grandes rasgos, «Slipstream 5000» se presenta, a priori, como un ganador. Un juego en el que todo está pensado para ofrecer diversión, con una calidad superior a la media. Falta muy poco para comprobar si todas estas suposiciones se harán, o no, realidad. Pero sabiendo el tiempo y esfuerzo –casi dos años– que los programadores han invertido en el juego, será bastante complicado que el éxito no acompañe la carrera de «Slipstream 5000».

F.D.L.

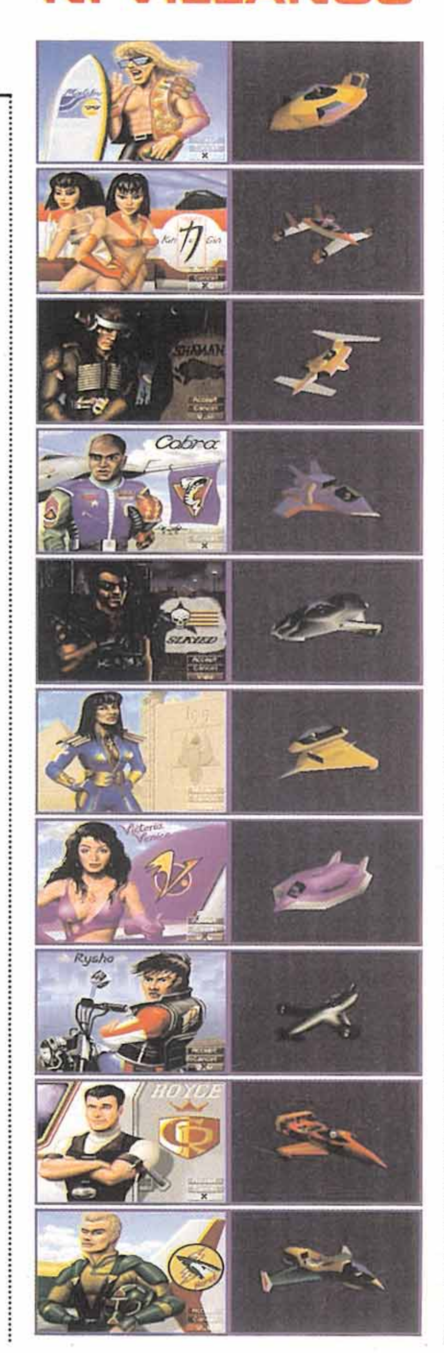



## NI HÉROES

*«Slipstream 5000» no pone sobre el tapete ningún argumento de venganzas, héroes o malvados. Todos los pilotos disponibles estarán a disposición del jugador, así como los múltiples modelos de naves. La elección de unos y otros se realizará, únicamente, por cuestión de preferencias y gustos del usuario. Básicamente, las diferencias entre los distintos vehículos no serán especialmente significativas, pese a que cada uno poseerá sus especificaciones concretas.*
*La esencia arcade queda así, una vez más, puesta de manifiesto en un intento –bastante logrado, según parece– de dar al jugador algo que no le obligue a pelearse con el programa. «Slipstream 5000» será tan sencillo en todos los sentidos, como arrancarlo y disfrutar con él.*

## NI VILLANOS






**Visita en Realidad Virtual al Museo del Prado**

*La tecnología multimedia permite una visita a las salas de Velázquez en el Prado, todo ello realizado por primera vez en imagen sintética. Recorra el museo y seleccione la obra deseada: al instante obtendrá toda la información sobre el cuadro, su composición, técnica, historia,...*




**Máxima capacidad multimedia interactiva**

*En un pequeño disco de 12 cms de diámetro se dispone de: • 1070 conexiones hipertexto con fotografías, audio y vídeo • 6Mb de texto (el equivalente a un libro de 500 páginas) • 600 fotografías a toda pantalla • 2 horas de locución • 20 m. de música • Entrevistas en vídeo digital ... Todo ello en un CD-Rom multiplataforma compatible con PC Windows™ y Apple Macintosh™*

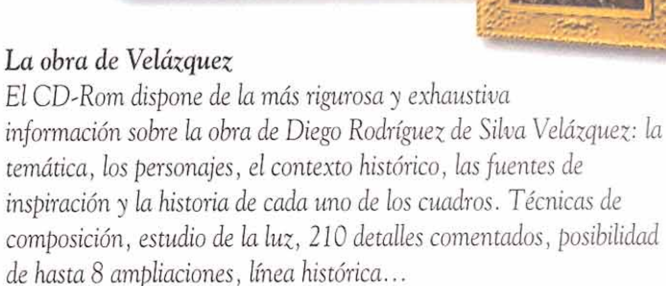
# Dinamic Multimedia presenta un CD-Rom revolucionario.

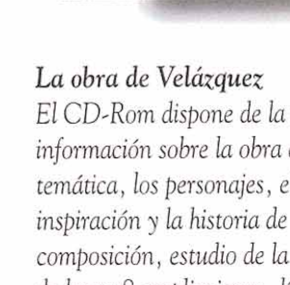
*– a un precio revolucionario: 4.950 Pts.*




**El Museo del Prado**

*Recorra el exterior del museo, acérquese a sus columnas o escalinatas, pasee por los jardines... Conozca, además, la historia de la pinacoteca desde sus orígenes hasta nuestros días: sus directores, sus distintas etapas, el museo en cifras, el plano detallado con todas las salas...*



***La obra de Velázquez***

*El CD-Rom dispone de la más rigurosa y exhaustiva información sobre la obra de Diego Rodríguez de Silva Velázquez: la temática, los personajes, el contexto histórico, las fuentes de inspiración y la historia de cada uno de los cuadros. Técnicas de composición, estudio de la luz, 210 detalles comentados, posibilidad de hasta 8 ampliaciones, línea histórica...*




CD-ROM multiplataforma
PC Windows™ y Macintosh™

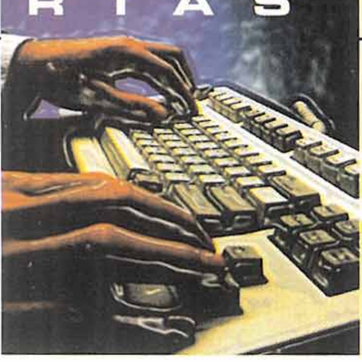



UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE




Ciruelos # 4 · San Sebastián de los Reyes · 28700 MADRID
Tel (91) 654 61 75 Fax (91) 653 20 15

Teléfono Distribuidores (91) 654 61 75



***Micromanía*** *se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.*

DUDAS, DISCREPANCIAS, PROBLEMAS, FELICITACIONES. TODO TIENE CABIDA EN ESTA SECCIÓN, PARA QUE EXPONGÁIS EN ELLA VUESTRAS IDEAS, SUGERENCIAS Y, EN GENERAL, TODO LO QUE SE OS OCURRA. ¿QUE ESTA SECCIÓN TIENE POCO ESPACIO? ES CIERTO, AL IGUAL QUE TAMBIÉN ES VERDAD QUE PARA PUBLICAR TODAS LAS CARTAS QUE LLEGAN NECESITARÍAMOS VARIAS PÁGINAS DE LA REVISTA. COMO, DESGRACIADAMENTE, ESO NO PUEDE SER, SELECCIONAMOS LAS MÁS SIGNIFICATIVAS O LAS QUE CREEMOS SERÁN MÁS INTERESANTES PARA VOSOTROS. ASÍ QUE, NO DESESPERÉIS Y SEGUID ESCRIBIENDO AL MISMO RITMO PORQUE NOS ENCANTA LEEROS Y NO DAR ABASTO CON LA CORRESPONDENCIA.

## Las nuevas máquinas

Soy un usuario de Jaguar y me siento incómodo e insatisfecho cada vez que voy al kiosco y veo que la gran mayoría de publicaciones españolas –exceptuando HiTech– parece que desconozcan o ignoren a esta gran máquina de 64 bits, publicando en su mayoría reportajes, juegos e incluso chismes de máquinas como 3DO, Sony Playstation, Sega Saturn, etc., que tampoco están en España oficialmente y que para conseguirlas hay que recurrir a tiendas de importación.

Me pregunto el motivo de que Jaguar esté tan infravalorada, marginada y tan poco apoyada.

También me entristece tener que comprar publicaciones extranjeras tan sólo porque en España parece ser que todo llega tarde, dando la sensación de no estar al día. Os pido por favor, amigos de Micromanía, que impulséis y deis a conocer esta "pequeña" consola con algún que otro reportaje o ficha técnica para que vuestros lectores no sientan el trato de favor hacia otras máquinas, no quedando defraudados una vez más...

*Rafael Muñoz Arias (Las Palmas de Gran Canaria)*

*RESPUESTA: En Micromanía intentamos teneros siempre informados sobre las últimas tendencias y lanzamientos en el mundo del software y hardware de entretenimiento, pero también tenemos en cuenta la demanda del usuario tanto en el futuro como en el presente. El motivo de que no se le haya dado el mismo tratamiento a la Jaguar que a las otras nuevas consolas es porque en un primer momento se anunció que la consola de Atari no iba a ser distribuida de modo oficial en nuestro país. Pero como ya anunciamos en este número, los responsables de Atari han cambiado de idea y ya han encontrado distribuidor para España, lo que suponemos que será una gran noticia para tí y para todos los que sois ya propietarios de una Jaguar y, por supuesto, nosotros os informaremos puntualmente de las novedades que se produzcan.*

## Más concursos

Esta revista es divertida, pero le falta un toque especial que le haga aún más, por ejemplo, más concursos, ya que no ponéis muchos. De todas formas, lo comprendo porque no tendréis tanto dinero como para sortear muchos juegos, aunque yo creo que sí tenéis lo suficiente para hacerlo en un número sí y en otro no. Creo que eso sería lo mejor porque así sería más divertido y entretenido; sobre todo para los concursantes.

*Manuel Soto Llorente (Madrid)*

*RESPUESTA: Somos conscientes de que a todos los lectores os gustan los concursos, ya que a nadie le importa recibir premios, y por eso procuramos incluir cuanto menos un concurso en cada número, además de promociones para que obtengáis algún regalo al adquirir un determinado juego. Los premios son más que jugosos, pero si a pesar de ello queréis algo más fuerte, esperar a ver lo que estamos preparando, y mientras tanto mucha suerte en el concurso de «Klik & Play» de este mes.*

## ¿Un equipo desfasado?

Soy un usuario de PC, pero mi equipo está muy desfasado. Se trata de un 486 DX2 a 66 MHz, con 8 Mb de RAM y un lector CD-ROM de doble velocidad. Como podréis comprobar, no puedo llegar a ninguna parte con un equipo así. ¿Qué ocurre con los fabricantes de software de entretenimiento, que cada vez exigen más potencia para sus videojuegos? ¿Es que son unos programadores extraordinariamente buenos y necesitan que dispongamos de PC's de última generación para disfrutar a tope de su trabajo?...

...La mayoría de los usuarios no podemos permitirnos cambiar la CPU cada año.

Parece ser que los fabricantes de software y hardware se han puesto de acuerdo para obligarnos a cambiar nuestros equipos, lo cual no me parece malo, pero no a ese ritmo. El mundillo de la informática está en constante evolución y, últimamente, va demasiado rápido. Por lo tanto, pido a los programadores que dejen de exigir tanta potencia y que se dediquen a darle más trabajo a sus neuronas, y puedan aprovechar las máquinas actuales...

...Usuarios de Pentium, ¡temblad!, pues el P6 (¿Sextium?) está a punto de salir, y vuestros equipos se quedarán en nada de aquí a un año. Mientras tanto, desempolvaré el viejo «Doom» y echaré otra partida. Me encantan las cosas bien hechas.

*Juan Lorenzo Atiénzar Godoy (Albacete)*

*RESPUESTA: En la actualidad, y tal como están los tiempos, no pensamos que un DX2 66 sea un equipo tan desfasado. Es claro que ya existen otros modelos mejores, pero con el que nos cuentas que tienes puedes correr prácticamente todos los juegos que existen en el mercado, aunque empiezan a salir algunos que necesitan algo más. Es indudable que si siempre quieres estar a la última, deberás cambiar el procesador cada año, pero esto no es una cuestión imprescindible, y no es debido a que haya un complot soft-hard para que gastemos dinero. Los programadores cada vez buscan ofrecer mejores productos a los usuarios, mediante el uso de técnicas que necesitan del uso de equipos potentes para permitir la clara e inevitable evolución del software de entretenimiento.*

## A propósito del Spectrum

Soy un lector asiduo de su revista desde su primera época y mi primer ordenador fue el ZX Spectrum 16K, allá por el año 1983-84. Por lo tanto, considero que tengo conocimientos suficientes en este tema, de ahí que tras la lectura del artículo de "Yo Nexus 7" de Micromanía nº 3, tercera época, quisiera exponer mi discrepancia sobre la información vertida en este artículo, errónea bajo mi punto de vista.

Quiero dejar claros estos puntos:

- El BASIC no pertenece sólo al pasado, y sirvió como punto de arranque para la informática doméstica de aquella época.
- La vida del Spectrum fue mucho más extensa que los cuatro años referidos. La gran popularidad del Spectrum se inicia sobre el año 1984 y no decae hasta los 90 (91-92), compitiendo en ventas incluso con los ordenadores 16 bits de la época: Atari ST y Amiga.
- El Spectrum fue el primero en nacer y el último en morir. Fue líder en ventas y en software, y ningún otro ordenador de 8 bits le hizo sombra, a pesar de que la mayoría –MSX, CPC 464 y C64– le superaban en prestaciones.
- Dudo que los ordenadores Oric-Amos, Dragón y New Brain alcanzaran algún tipo de popularidad en España, y mucho menos que desbancaran al Spectrum.

Creo que para escribir un artículo de este tipo se debería ser más objetivo con la Historia.

*Antonio Miguel Rico Roncero y Manuel Francisco Martín Devesa (Málaga)*

# George Lucas

## EL PERSONAJE

Originario de Modesto (California) desde el 14 de mayo de 1.944, George Walton Lucas Jr. es hijo de un comerciante del que aprendió a hacer negocios. A los dieciocho años un grave accidente automovilístico consiguió que el mundo del motor perdiera un piloto de carreras y un mecánico, la Sociología ganara un diplomado en esta especialidad que no ejerce, y la escuela de cine de la Universidad del Sur de California admitiera al que, con el paso de los años, sería su ex-alumno más famoso.
Como cualquier buen chico nacido en USA, el pequeño Lucas resultaría ser un tipo emprendedor, capaz de no amilanarse ante la falta de financiación para sus proyectos, enfrentarse con sus propias armas a enemigos más poderosos que los molinos de viento del quijote cervantino y sobreponerse a las dificultades, sobre todo en sus inicios cinematográficos. Así, consiguió crear su propia empresa para producir sus producciones cinematográficas en 1.973 y, más tarde, creó LucasFilm Games, que después se transformó en LucasArts, consiguiendo también un muy notable éxito en el campo del software, además de tener otra empresa, denominada Lucas Digital, en la cual se integran dos compañías, una de efectos especiales –IL&M– y otra de sonido –Skywalker Sound– muy importantes en sus respectivos sectores, así como también tiene su propio sistema de sonido para sus producciones, tanto televisivas como cinematográficas –THX Group, englobada dentro de LucasFilm–.
Todas estas empresas tienen un común denominador: George Lucas, que hoy en día es considerado uno de los mayores genios del celuloide, de los efectos especiales y sonoros y, aún más, un genio dentro del maravilloso mundo del software de entretenimiento.

# De aquí a la eternidad

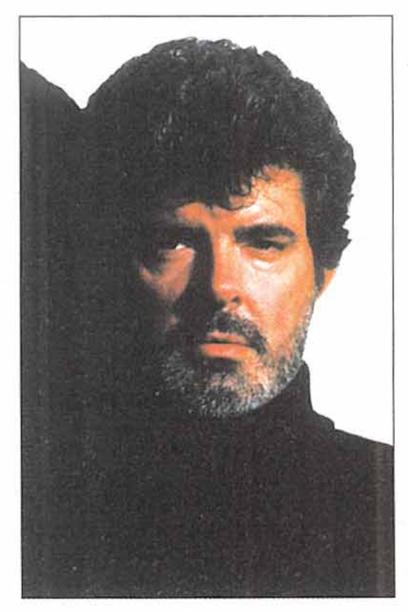


En Marin County, California, escuchar nombres como Skywalker Ranch, IL&M, LucasArts, LucasFilm o THX, es algo habitual y que no sorprende a nadie. Aquí, al otro lado del charco, nos cuesta algo más asimilar que uno de los grandes imperios mundiales del cine, la televisión y los videojuegos pueda ser nuestro vecino de al lado, sin sentir un pequeño escalofrío. Quizá por eso, y también por los nuevos proyectos en que el imperio Lucas está trabajando ahora mismo, nos hemos decidido a indagar algo en lo que, un buen día, un señor llamado George Lucas, director de cine, para más señas, tuvo a bien sacarse de la manga, casi por arte de magia.

Entre otros éxitos, LucasArts puede presumir de haber inventado un género: las aventuras gráficas

# LUCASARTS

# EL IMPERIO DEL SOFT NACIENTE



GEORGE LUCAS. CINEASTA, MULTIMILLONARIO Y VISIONARIO. UN HOMBRE QUE SIEMPRE HA SABIDO IR UN PASO POR DELANTE DE SU TIEMPO. DE LA DIRECCIÓN A LA PRODUCCIÓN, LA INVESTIGACIÓN EN MATERIA AUDIOVISUAL Y, POR ÚLTIMO, PERO NO MENOS IMPORTANTE, EL SOFTWARE.

LAS AVENTURA DE LUCASARTS –EX LUCASFILM GAMES– SE INICIÓ HACE MUCHO, MUCHO TIEMPO, EN UNA GALAXIA MUY LEJANA... BUENO, QUIZÁ NO TAN LEJANA. PERO, DESDE 1982, CUANDO LA FACTORÍA LUCAS COMENZÓ SU ANDADURA EN EL MUNDO DEL VIDEOJUEGO CON PRODUCTOS APARECIDOS BAJO SELLOS DE OTRAS COMPAÑÍAS, HASTA LA FECHA, LA EVOLUCIÓN EN CALIDAD Y CANTIDAD ALCANZA NIVELES SORPRENDENTES.

ASÍ ES HOY, A GRANDES RASGOS, UNA DE LAS COMPAÑÍAS MÁS CARISMÁTICAS Y DE MAYOR ENVERGADURA DEL PANORAMA MUNDIAL.

Situada como una de las tres grandes divisiones de Lucas, junto a Lucas Digital y Lucasfilm Ltd., LucasArts se ha convertido, por derecho propio, en una de las grandes compañías del software.

Todos tenemos en la mente títulos como «Maniac Mansion» –la presentación estelar del SCUMM–, «Indiana Jones & The Last Crusade» o «Full Throttle». Pero todo comenzó en 1982.

Por aquel entonces, George Lucas ya era una personalidad reconocida en el mundo del celuloide, y su productora, Lucasfilm, se iba haciendo, poco a poco, con un pedazo más y más grande de la tarta del fastuoso Hollywood.

Pero la idea de ofrecer algo más al público, algo que le permitiera participar de forma activa en sus producciones, le rondaba la cabeza insistentemente. Títulos como «PHM Pegasus», «Rescue on Fractalus» o «Habitat» –juego especialmente diseñado para redes que, todavía en la actualidad, tiene gran aceptación en Japón–, aparecieron editados por otras compañías, hasta que fue fundada la división Lucasfilm Games.

Pero eso no era bastante. No para un hombre como George Lucas.

## LA HERENCIA DEL CINE

La gran ventaja con que contaba Lucas para producir un software de calidad radicaba sobre todo en la experiencia acumulada en el departamento de cine, de cara al desarrollo interactivo de grandes guiones.

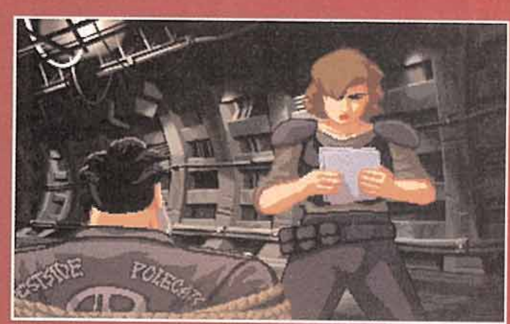
Cada producción de LucasArts se caracteriza por combinar elementos específicos de una buena película –gran cuidado en el desarrollo de las historias, las escenas y decorados y, sobre todo, un diseño de personajes que raya una perfección casi enfermiza–, y una técnica impecable.



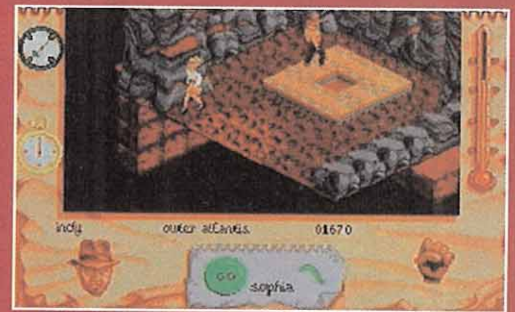
Dark Forces (1995)



Day of the tentacle (1993)


Full Throttle (1995)


Indiana Greatest Adventures (1994)



Indy 4 arcade (1992)



Indy Desktop Adventures (1995)



Indy and the fate of Atlantis (1992)



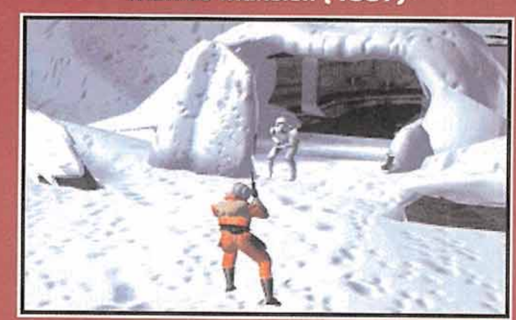
Maniac Mansion (1987)



Monkey Island 2 (1991)

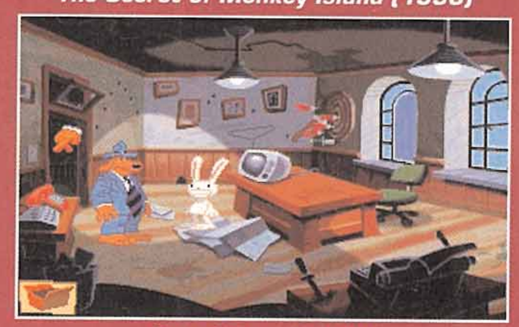


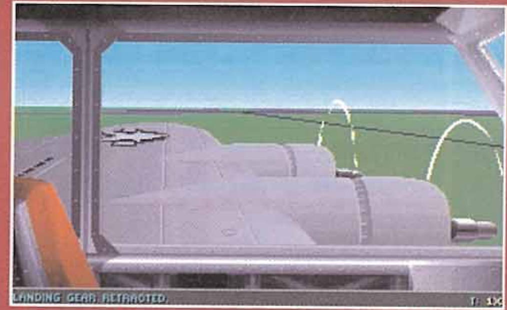
The Secret of Monkey Island (1990)


Rebelt Assault (1993)



Super Return of the Jedi (1994)


Sam & Max (1993)



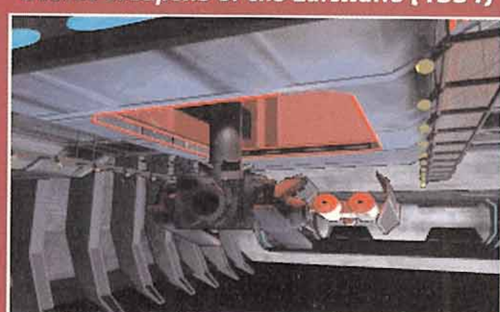
Secret Weapons of the Luftwaffe (1991)



Super Star Wars (1992)



Their Finest Hour (1989)


Tie Fighter (1994)


X Wing (1993)

**DIEZ RAZONES POR LAS QUE «THE DIG» AÚN NO SE HA LANZADO**



*Meses, meses y más meses escuchando a LucasArts jurar y perjurar que iban a lanzar «The Dig», y al final, todavía estamos esperando. ¿Será posible? Ahora, excusas tienen unas cuantas. Algunas de ellas, tan originales como las diez que a continuación se relatan.*

**10.** *El director del proyecto, Sean Clark, fue secuestrado por los extraterrestres.*

**9.** *El maldito fallo del Pentium.*

**8.** *Los programadores no dejan de tragar Tang.*

**7.** *George decidió usar el guión para la próxima trilogía de «Star Wars».*

**6.** *La NASA paralizó el proyecto ante las numerosas similitudes con un incidente OVNI.*

**5.** *La investigación está llevando más tiempo del previsto. El expediente Roswell todavía es secreto de estado.*

**4.** *Se está esperando el equinoccio vernal para diseñar una intro espectacular.*

**3.** *Los astronautas que estaban probando la versión beta en el transbordador espacial todavía no han dado su opinión.*

**2.** *La IL&M se pasó del presupuesto para los efectos especiales. Están vendiendo todo lo que tienen para conseguir más dinero.*

**1.** *Después de «Jurassic Park», Steven Spielberg decidió que tenía el dinero suficiente para convertirlo en una nueva película, y dejó a un lado el juego.*

*P.D.:Obviamente, todas estas excusas son pura fantasía. LucasArts asegura que en el Electronic Entertainment Expo (E3), a celebrar este mismo mes de mayo, en Los Ángeles, se podrá contemplar por primera vez el juego, totalmente acabado.*

Un motorista que debe descubrir la trama de un asesinato, un perro y un conejo psicótico que atraviesan los Estados Unidos en busca del Yeti, un pirata novato enfrentándose al fantasma de un bucanero, tesoros mitológicos tras los que andan los nazis, notas musicales que se transforman en hechizos místicos... ¿la idealización del absurdo, o una imaginación desbordante?

Para cumplir la premisa de poner en manos del usuario grandes guiones, y una calidad técnica sobresaliente, LucasArts ofrece a los integrantes de sus equipos de programación y diseño, el entorno y la infraestructura necesarios para que las ideas encuentren los recursos suficientes para plasmarse en un juego.

Uno de los apartados más importantes en este sentido es el de diseño gráfico. El realismo de que se dotan las animaciones 2D en programas como «Indiana Jones & The Fate of Atlantis», en los que el uso del rotoscoping se une a las técnicas más tradicionales, sólo se ha visto superado en calidad cuando en 1992 se estableció en LucasArts el departamento de grafismo en 3D –«Rebel Assault», «Dark Forces», etc.–. En sólo tres años, esta sección ha cuadruplicado el trabajo y la inversión en estaciones Silicon Graphics y unidades PC, en los que también se desarrollan, desde 1993, trabajos para vídeo y cine, tomando material de rodaje existente para su integración en los juegos, aparte de tomas originales. Actualmente, el principal trabajo de este departamento consiste en la investigación en nuevas formas de interacción con el formato lineal de vídeo, que todos conocemos.

**La gran ventaja con que contaba Lucas para producir un software de calidad radicaba sobre todo en la experiencia acumulada en el departamento de cine, de cara al desarrollo interactivo de grandes guiones.**

## PERO, ¿AÚN HAY MÁS?

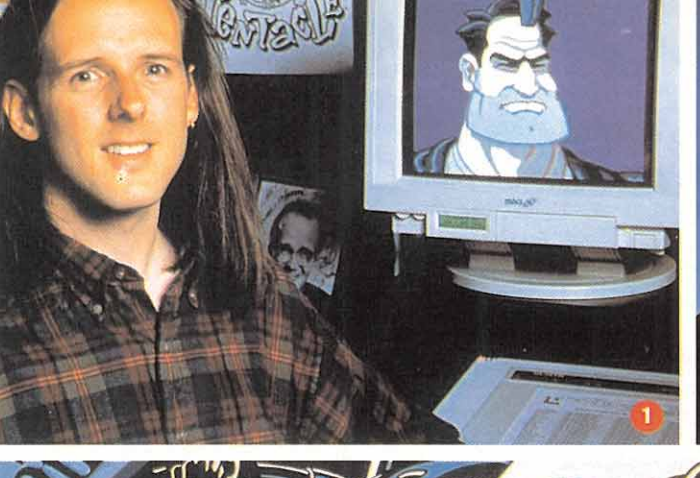
Sin embargo, la actividad de LucasArts no se ciñe, lógicamente, al diseño artístico. Música y sonido conforman otra gran área de acción, sobre todo a partir del desarrollo, en 1991, del iMUSE –Interactive Music & Sound Effects–, una tecnología propia de la compañía, que permite obtener una respuesta inmediata a acciones impredecibles por parte del jugador, como la pulsación sobre diversos objetos en una aventura gráfica.

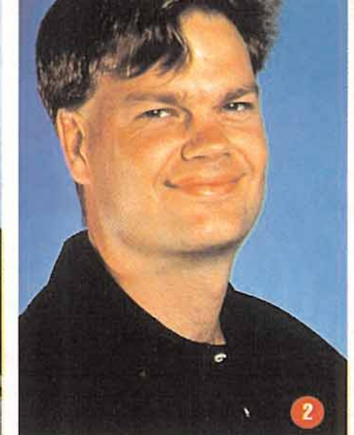
En otro nivel se sitúa el área de doblaje de voces, por parte de reputados actores y profesionales de Hollywood. El mejor ejemplo lo podemos encontrar en la participación de Mark Hamill –¡sí, el mismísimo Luke Skywalker, de nuevo con Lucas!– en el reparto de «Full Throttle», dando vida al diabólico Adrian Ripburger, como tarea principal, y en unos cuantos papeles secundarios más. "Me encantan los personajes que he interpretado en «Full Throttle»", señala Mark Hamill. "La gente siempre quiere saber si es mejor interpretar a un héroe o a un villano. De algún modo, el "malo" siempre es un personaje mucho más divertido y satisfactorio para un actor, ya que provoca una determinada reacción en el público –aunque sea de puro odio–. Mantenerse siempre en una línea angelical es algo que acaba por no gustar al espectador".

Pero el gran desconocido de LucasArts es su departamento de desarrollo de programas educativos. En colaboración con Apple Computer, The National Geographic Society, Visa USA y The National Audubon Society, LucasArts ha diseñado multitud de productos multimedia para colegios e institutos, con programas que abarcan desde la iniciación a la lectura, hasta la enseñanza de gestión empresarial y ciencias.

Como se puede comprobar, si existe una compañía capaz de afrontar cualquier reto que se le presente, con garantías de éxito, esa es LucasArts. Y si no pueden, o no existe la infraestructura necesaria para la tarea, se encargan de desarrollarla. ¿Quién dijo que todo estaba inventado en asunto de videojuegos? George Lucas no, desde luego.

*F.D.L.*

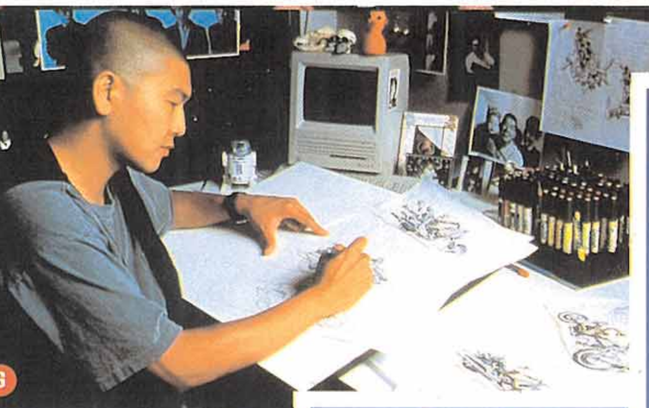


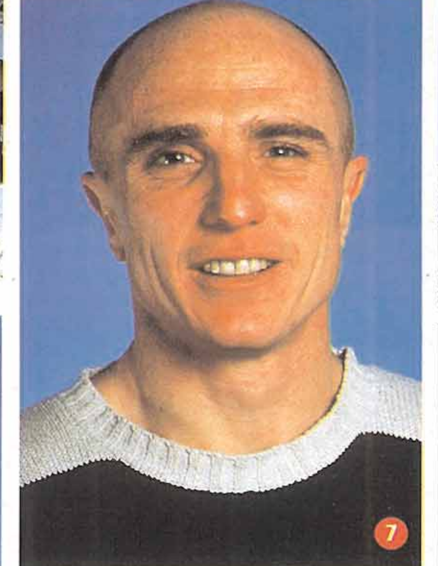












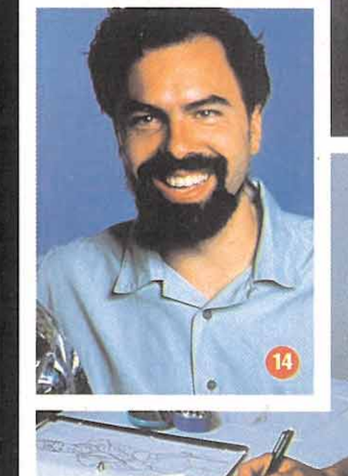






## ¿Quién es quién en LucasArts?

1.- Larry Ahern (Full Throttle)
2.- Jack Sorensen (Director de Operaciones)
3.- Daron Stinnett, Ray Gresko y Winston Wolf (Dark Forces)
4.- Peter Chan, Tim Schafer y Larry Ahern (Full Throttle)
5.- Equipo de Dark Forces
6.- Peter Chan (Full Throttle)
7.- Randy Komisar (Presidente/CEO)
8.- Daron Stinnett (Dark Forces)
9.- Tim Schafer (Full Throttle)
10.- Doug Kay (Responsable Técnico)
11.- Larry Holland (TIE Fighter)
12.- Dave Vallone, Michele Harrel, Richard Green y Dan Colon (Full Throttle)
13.- Mark Crowley, Stephen Shaw y Aric Wilmunder (Full Throttle)
14.- Ed Kilham (TIE Fighter)
15.- Justin Chin (Dark Forces)





# LUCASARTS
# NACIMIENTO Y APOGEO DE UN MITO

## 1982-1986

• «PHM Pegasus», «Koronis Rift», «Labyrinth», «Ballblazer», «Rescue on Fractalus», «Strike Fleet», «Habitat». Todos ellos editados bajo el sello de otras compañías.

## 1987

• Diseño del primer interface "point-and-click" de Lucasfilm Games, gracias al desarrollo del SCUMM –Script Creation Utility for Maniac Mansion–.
• «Maniac Mansion». Su loco sentido del humor y su original guión le han convertido en todo un clásico. En 1990 fue licenciado a Jaleco para su adaptación a NES, y convertido en serie de televisión con Atlantis Film Ltd. y The Family Channel.
• «GTV» –Geographic TV–. Producto educativo multimedia, desarrollado en colaboración con National Geographic Society y el California State Department of Education.

## 1988

• «Zak McKracken and the Alien Mindbenders». No fue editado en España.
• «Battlehawks 1942». Primer título de una trilogía de simuladores, ambientado en la Segunda Guerra Mundial.
• «Life Story: The Race for the Double Helix». Producto educativo multimedia sobre el descubrimiento y la estructura del ADN.

## 1989

• «Indiana Jones and the Last Crusade». Primera adaptación de una película de Lucasfilm a juego de ordenador –aventura gráfica–. Una versión arcade se lanzó con el mismo título.
• «Their Finest Hour: The Battle of Britain». Segundo título en el género de la simulación, con la Segunda Guerra Mundial como telón de fondo.
• «Pipe Dream».
• «Mac Magic». Proyecto desarrollado en conjunto con Apple Computer, Marin Community Foundation y San Rafael School District. Con ordenadores, cámaras de vídeo y reproductores laserdisc, se crean proyectos multimedia y de investigación en una clase de octavo grado.

## 1990

• «Loom». LucasArts cambia el concepto de aventura gráfica al utilizar un nuevo interface de usuario, con notas musicales como desencadenantes de las acciones.
• «The Secret of Monkey Island».
• «Night Shift».

## 1991

• «Secret Weapons of the Luftwaffe». Simulador que desarrolla la campaña completa de la octava fuerza aérea de los Estados Unidos en los años finales de la Segunda Guerra Mundial. Posterior aparición de nuevas misiones en «Tour of Duty Disk».
• «Monkey Island 2: LeChuck's Revenge». Segunda aparición de Guybrush Threepwood en el universo Lucas, e introducción del iMUSE –Interactive Music and Sound Effects–.
• «Star Wars» (NES). Editado con JVC Musical Industries.
• «Choices & Decisions: Taking Charge of your Life». Programa educativo multimedia basado en la gestión empresarial. Protagonizado por Tracey Gold (Los Problemas Crecen) y Alfonso Ribeiro (El Príncipe de Bel Air).

## 1992

• Versiones en CD-ROM (full talkie version) de «The Secret of Monkey Island» y «Secret Weapons of the Luftwaffe».
• «Indiana Jones & The Fate of Atlantis». Primera aventura que utiliza el rotoscoping para la animación de los personajes. Se implementa la opción de varios caminos para acabar el juego.
• «The Empire Strikes Back» y «Defenders of Dynatron City», para NES.
• «Super Star Wars». Primera incursión de LucasArts en Super Nintendo.
• «Treasury of Literature: Tiger Tales». Primero de una serie de Laserdiscs muy educativos, editado junto a Harcourt, Brace & Jovanovich.

## 1993

• «X Wing». Primer simulador de combate espacial basado en la trilogía «Star Wars». Posteriormente, aparecieron dos ampliaciones con nuevas misiones: «Imperial Pursuit» y «B Wing».
• Versión CD-ROM (full talkie version) de «Indiana Jones & the Fate of Atlantis».
• «Day of the Tentacle». Segunda parte de «Maniac Mansion». Versiones floppy y CD-ROM (full talkie version).
• «Rebel Assault«. Primer juego de LucasArts diseñado exclusivamente para CD-ROM. Para conseguir una calidad visual y gráfica nunca vista hasta el momento, LucasArts desarrolla el INSANE –Interactive Streaming Animation Engine–. Uno de los CD's más vendidos de la historia, con unas cifras que superan el millón de copias.
• «Sam & Max Hit the Road».
• «Super Empire Strikes Back».
• «Night of the Living Statues». Multimedia educativo, para la enseñanza del castellano. Cada palabra del programa –escrita, hablada o cantada– aparece en español.
• «Paul Parkranger & The Mistery of the Disappearing Ducks». Multimedia educativo desarrollado junto a The National Audubon Society y Coronet MTI Film & Video.

## 1994

• Versión CD-ROM (full talkie version) de «Sam & Max».
• Versiones Mac CD, Mega CD y 3DO de «Rebel Assault».
• «TIE Fighter». Secuela de «X Wing». Posteriormente aparecieron nuevos discos de misiones en «Defender of the Empire».
• «X Wing Collector's CD». Edición especial en CD-ROM que incluye «X Wing», «Imperial Pursuit» y «B Wing» en un solo CD. Numerosas mejoras, incluyendo gráficos más detallados, efectos de sonido digitalizados de las películas de «Star Wars» y nuevas misiones.
• «Star Wars Screen Entertainment». Protector de pantalla para PC, con escenas basadas en algunas de las más famosas tomas de la trilogía de películas.
• «Super Return of the Jedi», «Indiana Jones Greatest Adventures» y «Ghoul Patrol», para Super Nintendo.

## 1995

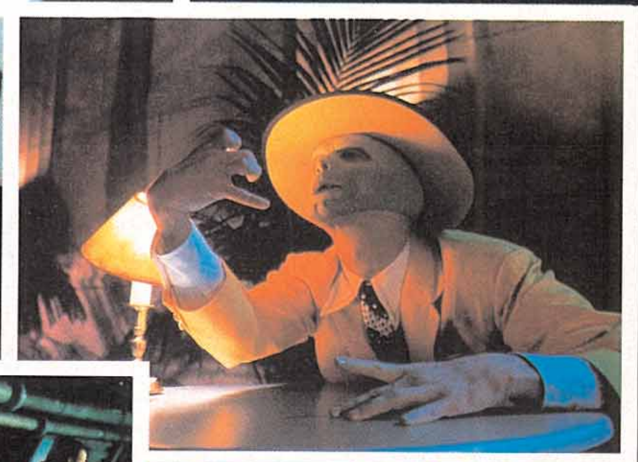
• «Dark Forces». La serie «Star Wars» se inspira en el clásico de id, «Doom», para ofrecer uno de los productos más atractivos de la temporada. Desarrollo de nuevas herramientas –Jedi Engine– para su programación.
• «Full Throttle». Uno de los títulos más esperados de LucasArts en los últimos tiempos. Tanto «Full Throttle» como «Dark Forces» son desarrollados íntegramente en formato CD-ROM.
• «Indiana Jones & his Desktop Adventures». Producto exclusivamente para Windows. Miles de miniaventuras protagonizadas por uno de los héroes más carismáticos de Lucas, que incluirá un editor para diseñar las mismas.
• «The Dig». Aventura diseñada junto a Steven Spielberg. Su lanzamiento se prevé para final de año.

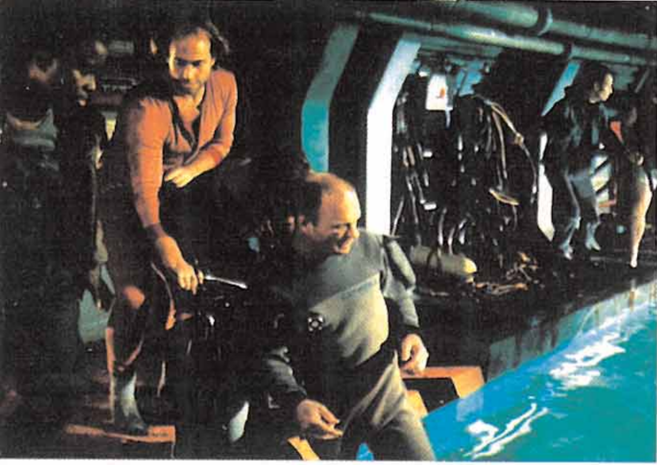


## La creación de lo imposible

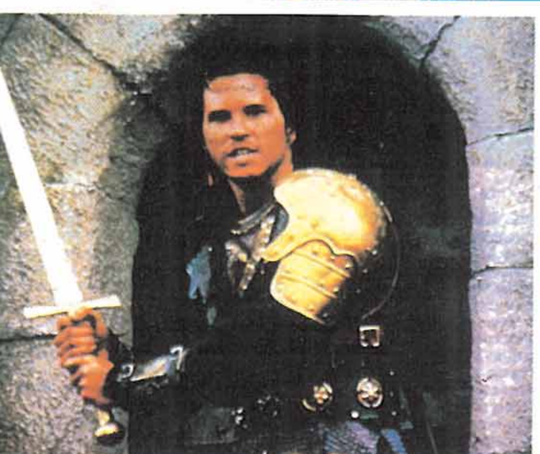
# INDUSTRIAL, LIGHT & MAGIC









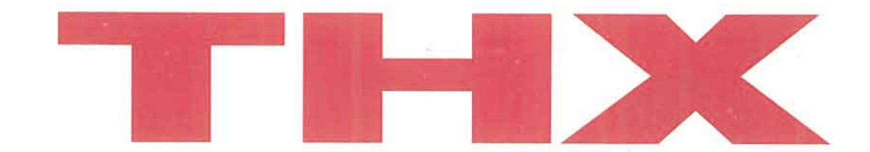


*Bajo las siglas IL&M se encuentra una de las más importantes empresas dedicadas al negocio de los efectos especiales para cine y televisión. Multitud de producciones para la gran pantalla se han beneficiado del talento que George Lucas ha conseguido acumular en ella con un equipo de profesionales capaces de hacer visible lo imposible, y de convencernos que existen los cyborgs de metal líquido, que los dinosaurios han vuelto a pisar la Tierra, y hasta de pensar que en una galaxia muy, muy lejana, los jedi y la Fuerza velan por la pervivencia del bien.*

*En 1977, para el rodaje de «Star Wars», IL&M nacía con el objetivo de solventar los problemas en materia de efectos especiales que la película provocaba al equipo de producción, como las explosiones en el espacio exterior –¿explosiones en el espacio?– de los cazas y naves de asalto. El genio y talento de profesionales como John Dykstra, responsable de los trucajes fotográficos e inventor de la Dykstraflex –una minicámara acoplada a una pequeña grúa, que se desplazaba entre y sobre las sofisticadas maquetas diseñadas para la ocasión– y el uso –una de las primeras ocasiones en la historia del cine– del tratamiento y retoque digital de algunas de estas secuencias, marcaron el destino.*

*Pero quizá, la genialidad de IL&M y de Lucas, no radica en la creación de este departamento, sino de ponerlo a disposición de la industria de Hollywood, ofreciendo una calidad insuperable a cambio de un presupuesto holgado.*

*Así, y con la revolución de los FX al integrar de forma plena equipos informáticos para el diseño y producción de los mismos, fueron apareciendo títulos como «The Abyss» o «Terminator 2», de James Cameron, que dejaron boquiabierto al respetable. Escenas como la del T-1000 pasando a través de los barrotes de una puerta de acero, son difícilmente olvidables. Así como los dinosaurios de «Jurassic Park». Algunos de los últimos trabajos de IL&M los encontramos en la oscarizada «Forrest Gump» o «The Mask». Su proyecto más inmediato es el «Star Wars Special Edition», con el retoque digital –de la imagen, y Skywalker Sound–, de parte del metraje original de la trilogía «Star Wars», y la inclusión de escenas cortadas en el montaje final. IL&M es capaz de ir un paso más allá. Y si no lo hacen... a lo mejor es porque no quieren.*



# CALIDAD IN CRESCENDO

**DIJO LUCAS: "HÁGASE EL SONIDO". Y CREÓ EL THX... MITIFICANDO EL TÍTULO DE LA PRIMERA PELÍCULA EN QUE GEORGE LUCAS INTERVINO COMO DIRECTOR, EL THX GROUP NACIÓ CON LA INTENCIÓN DE ELEVAR AL MÁXIMO LA CALIDAD DEL AUDIO DE LOS FILMS DE SU PRODUCTORA. PARTIENDO DE LA BASE ESTABLECIDA POR EL DOLBY, Y EL DOLBY SURROUND, EL EQUIPO DE INGENIEROS DE ESTA DIVISIÓN DEL IMPERIO LUCAS AÑADIÓ ALGUNAS SUTILES MEJORAS, QUE HACEN DEL SONIDO THX TODA UNA EXPERIENCIA QUE VIVIR EN UNA SALA DE CINE. PERO SU APLICACIÓN A NIVEL DOMÉSTICO DEJÓ TAMBIÉN DE SER UNA QUIMERA HACE ALGÚN TIEMPO.**

Sin embargo, es imposible hablar del sonido THX sin antes conocer las bases sobre las que se cimienta el espectacular sistema de Lucas. Porque no podemos decir que esta tecnología sea novedosa de principio a fin. Sin embargo, aquellos que hayáis acudido a una sala en la que el THX esté instalado, habréis podido comprobar la brutal calidad que se consigue.

## UN POCO DE HISTORIA

Las bases del sonido surround comienzan a asentarse con el film de Disney «Fantasia» (1940), con unos discretos –pero efectivos– seis canales de audio, y las películas en Cinerama de los años cincuenta. Asimismo, el surround a nivel doméstico tiene su pequeña historia. En un principio, hace casi dos décadas, se instauró con la denominación de sonido "cuadrafónico". Se podría decir, a grosso modo, que hablando de esta tecnología, para el hogar, tanto el Dolby Stereo, como el Dolby Surround o el Dolby MP –Dolby Motion Picture Matrix–, son prácticamente idénticos.

Muchos productos en LD –Láser Disc– o en vídeo VHS han sido adaptados para Surround desde mediados de los setenta. Es relativamente sencillo transferir la señal codificada del master de audio de las salas de cine, a vídeo; casi tanto como el estéreo normal. Se podría decir, casi, que la diferencia entre el sonido surround y el estéreo es tan abismal como entre el mono y el estéreo. Si alguien dispone de un equipo que incorpore la opción de surround, podrá comprobarlo apagando el interruptor de efecto surround, y apreciando cómo el sonido se colapsa en la parte central de la habitación.

Pasemos por alto las explicaciones técnicas y hagamos un breve resumen de cómo funciona esta tecnología, diciendo que el surround utiliza tres canales principales como fuentes –izquierda, central y derecha–, y que tras su paso por un filtro que añade efectos Dolby B (5 dB) y surround (3dB), produce una desviación de fase en la salida de 90 grados, hacia los altavoces de salida, izquierdo y derecho.

## EL CAMINO AL THX

Existen varios niveles en el audio, asociados al surround, hasta llegar al THX. De forma muy breve, sería algo más o menos como sigue:

Nivel 0: Emulación Surround bicanal. Se cuenta sólo con dos altavoces frontales y dos canales de amplificación. Un procesador añadido, produce, en ciertas posiciones en las que se escuche el sonido, un "sucedáneo" surround.

Nivel 1: Ampliación de salida bicanal. Al ser la señal surround mayor en las salidas izquierda y derecha, se pueden conectar uno o más altavoces, instalando además un potenciómetro, a lo largo de las terminales positivas de los canales de salida ya instalados.

Nivel 2: Matriz Pasiva. Un descodificador pasa directamente la señal de la fuente original –izquierda y derecha–, a los altavoces respectivos. Después, aísla cada una y las combina para enviarlas a los soportes de salida surround.

Nivel 3: Dolby Surround. Un descodificador "Dolby Surround" genuino. Envía la señal surround izquierda y derecha con un retardo –normalmente 20 ms– a través de un filtro de baja frecuencia (7 KHz) y después por un circuito de reducción de ruidos Dolby B (5 dB). Las salidas izquierda y derecha están aisladas, aunque se pueden sumar para su envío a una salida central.

Nivel 4: Dolby Pro-Logic. Un descodificador de este tipo parte de una base como la del nivel 3. Reemplaza las señales individuales surround –izquierda y derecha– y la central –izquierda+derecha– por una matriz activa, con una única salida. Analiza el campo para encontrar la señal dominante. Es una ganancia de 30 dB entre dos canales.

Nivel 5: Lucasfilm THX. El THX afecta a la proyección de películas en varios puntos. Un procesador de sonido THX suele comenzar a partir de un nivel Dolby Pro-Logic, y añade las siguientes características:

- Canal de decorrelación surround. Se utiliza un tono digital para que las señales surround (mono) sean diferentes en los canales izquierdo y derecho.
- Reecualización del canal frontal.
- "Timbre Matching". Se aplica una ecualización a los canales surround para producir un efecto constante cuando se reparte la señal entre las salidas frontales y laterales.

El THX precisa altavoces frontales con una dispersión vertical minimizada.

## MÁS DE UN THX

El sonido THX de Lucasfilm es una marca utilizada no sólo a nivel de salas de cine. Dos de sus usos más directos encuentran aplicación a nivel doméstico.

1. "THX Theatre". Es el logo que se puede observar en las salas que utilizan el estándar Lucas de sonido, tanto en infraestructura audio como en el "playback" de la BSO de las películas, que utilizan surround.
2. "Re recorded in THX Theatre" (Remezclado en THX). Esta marca indica que la copia final Dolby MP se ha grabado y mezclado con ingeniería de sonido THX genuina, para asegurar la calidad del resultado de una banda sonora, en todas las salas que incorporen sonido THX.
3. THX Crossover. Componentes audio recomendados para su uso en cines con sonido THX.
4. "Home THX". Componentes audio que han superado un nivel de calidad certificado por Lucasfilm, y que incorporan el logo THX.
5. Descodificadores surround THX certificados por Lucasfilm, ecualizadores, altavoces y altavoces surround. El número de altavoces surround que Lucas recomienda para su uso doméstico es de dos, situados lateralmente, y nunca detrás de la potencial audiencia. Una situación trasera opcional de más altavoces, también ha de ser lateral. A menos que se utilice un procesador de señal THX, o un descodificador que diferencie limpiamente las señales surround izquierda y derecha, un sólo canal de amplificación surround se considera como suficiente para obtener una buena calidad.

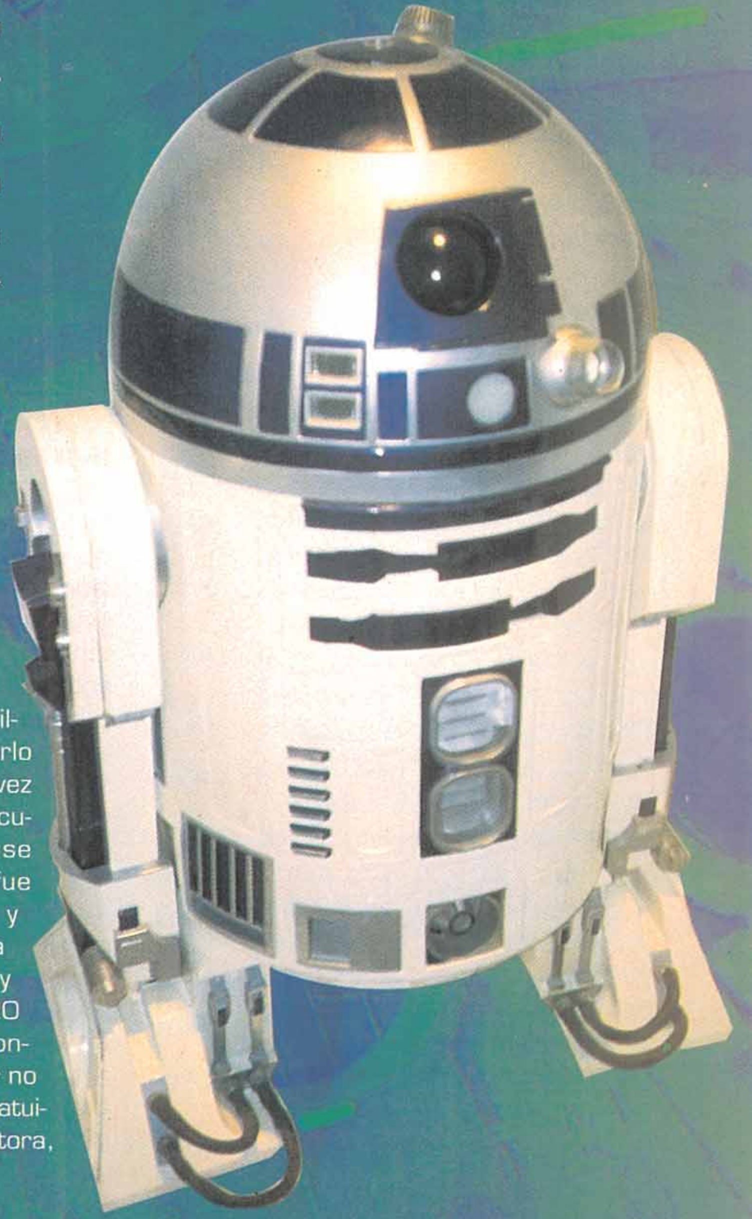
Por último, Lucas recomienda que la señal de agudos de los altavoces surround tampoco se dirija de forma directa a la audiencia. ¿Demasiado complicado sólo para intentar apurar algo la calidad del sonido? Visitad primero un cine con sonido THX, y comparad.

Las dificultades para la financiación de sus proyectos y las humillaciones a las que le sometieron los grandes estudios, impulsaron a George Lucas a crear su propia productora cinematográfica.

# LUCASFILM LTD.

# «GEORGE LUCAS STRIKE BACK»

LUCAS FILM LIMITED ES ALGO MÁS QUE EL VEHÍCULO A TRAVÉS DEL CUAL GEORGE LUCAS CONVIERTE EN REALIDAD SUS PRODUCCIONES CINEMATOGRÁFICAS. ES LA RESPUESTA VENGATIVA DEL DIRECTOR A LOS GRANDES ESTUDIOS NORTEAMERICANOS DE HOLLYWOOD, CON QUIENES SIEMPRE MANTUVO UNAS RELACIONES MARCADAS POR LA MUTUA DESCONFIANZA Y PLAGADAS DE ENFRENTAMIENTOS. SI ÉSTOS NO QUIEREN FINANCIAR SUS PROYECTOS NO HAY PROBLEMA, LUCAS FILM LTD. LO HARÁ, COMO DEMOSTRÓ CON LAS SAGAS DE «INDIANA JONES» Y «LA GUERRA DE LAS GALAXIAS».



Ya en su primer largometraje como director, «THX-1138», George Lucas sufrió en propias carnes la humillación de tratar con las multinacionales del sector. Se vio obligado a producirlo a través de Zoetrope, una empresa creada por su amigo Francis Ford Coppola en la que invirtió dinero, y a la hora de la distribución también tuvo problemas; a la Warner no le gustó este filme de ciencia-ficción y los censores cortaron varios minutos de la cinta buscando una comercialidad que no conseguirían.

Con «American Graffitti» las relaciones entre Lucas y los ejecutivos de Hollywood se deterioran todavía más. United Artists no quiso entrar en el proyecto y Universal Pictures sólo se comprometió después de atornillar y vejar al entonces joven director, obligado a rebajar su sueldo y a incorporar como aval a un productor con nombre, otra vez Coppola, pese a que la amistad entre ambos no estaba, ni mucho menos, en un punto álgido. Para colmo, a la Universal no le gustó nada cómo quedó el filme y estuvo a punto de retirarlo del mercado rápidamente. Una vez más Coppola, ya reconciliado, acudió en ayuda de su colega y se ofreció para quedárselo. No fue necesario, el público reaccionó y lo convirtió en un éxito. Había costado 23 millones de dólares y recaudó en taquilla cerca de 120 del año 1.973. Un negocio redondo, cinco nominaciones al Oscar no confirmadas con la preciada estatuilla y el despegue de una productora,

## Sabías que...

- LucasArts Entertainment lanzará pronto «Indiana Jones and his Desktop Adventures», un juego de múltiples miniaventuras, ambientadas en el México de los años treinta, que correrá bajo Windows.

- Hal Barwood es el director de proyecto de «Indiana Jones and his Desktop Adventures». Hal y Wayne Cline han programado el juego, Paul LeFevre ha sido el programador jefe y Tom Payne el director de arte.

- En el proceso de programación de Indy Desktop, no ha habido ninguna clase de colaboración entre LucasArts Entertainment y otras divisiones de Lucas.

- Lucasfilm y Twentieth Century Fox piensan distribuir una edición especial de «"La Guerra de las Galaxias» con escenas inéditas y nuevos efectos especiales para su estreno mundial en 1.997.

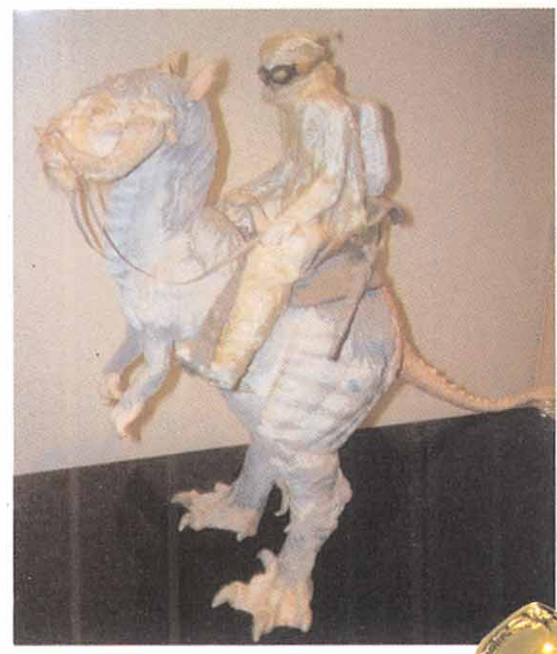
- George Lucas se ha tomado un año sabático para dedicarse a la redacción del guión de una nueva trilogía de «La Guerra de las Galaxias» y aunque no se sabe la fecha de su estreno, es seguro que será después de 1.997.

- Además de «The Dig», en este momento no hay ningún proyecto de LucasArts Entertainment en el que Steven Spielberg y Amblin Entertainment estén participando.

- George Lucas declaró en una reciente entrevista que era posible rodar una película con actores generados por ordenador, pero que, en cualquier caso, resultaría muy caro. No es una técnica en la que por el momento les interese.





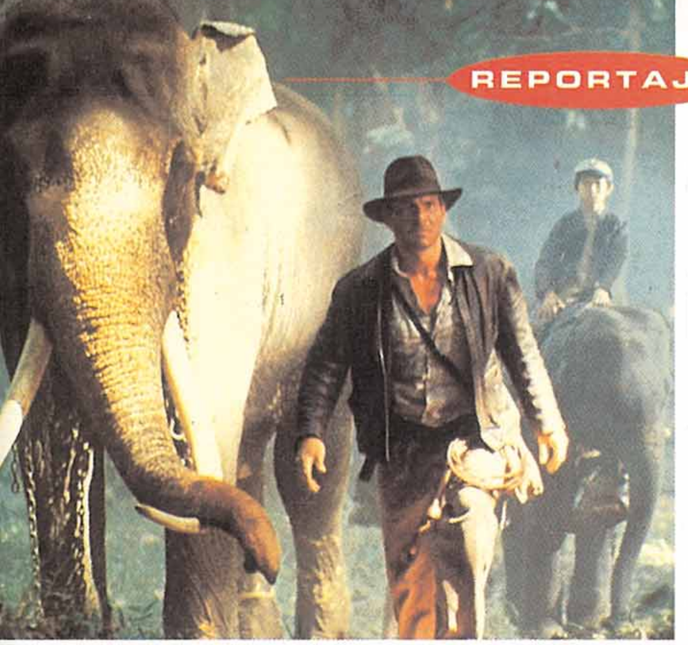


Lucas Film Ltd., que dejaba de ser poco más que un nombre en el registro de la propiedad de sociedades para adquirir una estructura empresarial.

### CON «STARS WARS» NACIÓ UN IMPERIO

Su fundador pasaba a ser un tipo acaudalado con 7 millones de dólares en el banco –cuentan las crónicas que hasta entonces el sueldo de Lucas rondaba los 20.000 anuales– listos para ser invertidos en «Star Wars», la primera parte de la saga de «La Guerra de las Galaxias». Curiosamente, los "grandes" de Hollywood volvieron a dudar de las facultades comerciales de la "factoría Lucas" y la Universal no quiso distribuir la película, que posteriormente aceptaría la Fox. Este filme de acción y aventuras, debut en solitario de Lucas Film Ltd. como productora, plagado de espectaculares efectos especiales e inspirado en personajes del cómic como Flash Gordon, costó 10 millones y medio de dólares, pero recaudó más de 400, sin contar los ingresos derivados de la explotación de objetos de merchandising, vídeos, etcétera. Hasta la fecha, sólo otra película de ciencia-ficción, «E.T., el extraterrestre» de su amigo Steven Spielberg, ha superado estas cifras. Gracias a ella, George Lucas estableció definitivamente su productora cinematográfica en Marin County (California), como parte de un imperio empresarial en donde coexisten coordinadamente desde diseñadores de videojuegos a Industrial Light and Magic, la firma creadora de efectos especiales para películas como «La Máscara», «Forrest Gump» o «Parque Jurásico», además de para las producciones de su principal accionista.

Tras «La Guerra de las Galaxias», y hasta la fecha, George Lucas no ha vuelto a dirigir un largometraje. Sí que escribió los guiones de sus continuaciones –«El imperio contraataca» en 1.980 y «El retorno del Jedi» en 1.983–, pero descargó las tareas de dirección en Irvin Kershner y Richard Marquand, respectivamente. Ninguna de estas










secuelas consiguió recaudar tanto dinero como la película que dio origen a la saga, pero, en cualquier caso, constituyeron negocios redondos y su influencia impregna el cine de ciencia-ficción contemporáneo. Los ewoks, por ejemplo, dejaron de ser personajes secundarios para protagonizar su propia serie de televisión y las copias malas, más o menos descaradas, proliferaron como moscas a finales de los setenta y principios de los ochenta en las salas cinematográficas de todo el mundo.

## SPIELBERG Y LAS AVENTURAS DE INDIANA JONES

El otro gran éxito de Lucas Film Ltd. está constituido por la saga del arqueólogo y aventurero Indiana Jones, encarnado por Harrison Ford, actor que también participó en la citada trilogía de las estrellas poniendo su piel a Han Solo. Cuenta la leyenda que «En busca del arca perdida» nació en Hawai en 1.977. Allí coincidieron dos amigos, Steven Spielberg y George Lucas, de vacaciones tras haber terminado «Encuentros en la tercera fase» y «La Guerra de las Galaxias», respectivamente. El segundo le comentó a su compañero un viejo proyecto, realizar una película de aventuras a la manera de los viejos seriales de Hollywood con super-héroes indestructibles que combaten a los malos en paisajes exóticos. Fue el nacimiento del arrollador éxito del tándem Lucas-Spielberg y su transformación en los reyes Midas cinematográficos de los ochenta. Una vez más, Hollywood no se entusiasmó con la idea y todas las grandes, excepto la Paramount, se negarán a participar en la producción de «En busca del arca perdida». No importó, de esta forma los beneficios de Lucas Film Ltd. y Steven Spielberg serían mayores.

Indiana se llamaba el perro de George Lucas e Indiana se llamaría el aventurero de cutre cazadora, polvoriento sombrero y látigo fácil, que protagonizaría posteriormente «Indiana Jones y el templo maldito» (1.984) e «Indiana Jones y la última cruzada» (1.989). Las tres películas fueron un gran éxito de público –la última, por ejemplo, recuperó los 36 millones de dólares que costó a la tercera semana de su exhibición en Estados Unidos– y su influencia no se limitó al rodaje de trece capítulos para una serie de televisión inspirada en las andanzas del joven Indy, en la que Lucas también participó como ➤

## Sabías que...

● **LucasArts estará, muy probablamente, involucrada en la programación de videojuegos basados en la nueva trilogía de «La Guerra de las Galaxias». Sin embargo, aún es demasiado pronto para especular acerca de su aportación específica a tales proyectos.**

● **Lawrence Holland está trabajando, actualmente, en el segundo programa de ampliación del juego «Tie Fighter».**

● **Vince Lee se está dedicando en cuerpo y alma a otro juego del que, por el momento, no hay más detalles.**

● **A pesar de que LucasArts Entertainment no tiene planes inmediatos o específicos para programar juegos para Sony Playstation, Sega Saturn y Nintendo Ultra 64, se mantiene en contacto con los programadores de juegos para estas máquinas, y va a seguir haciéndolo en lo sucesivo.**

● **Desde el estreno de la primera trilogía de «La Guerra de las Galaxias», IL&M ha sido una compañía pionera en la realización de efectos especiales. Entre sus grandes innovaciones en el campo de los gráficos generados por ordenador se incluyen los fabulosos efectos especiales de «Willow», «The Abyss», «Terminator 2», «Parque Jurásico», «La Máscara» y «Forrest Gump». La nueva trilogía de «La Guerra de las Galaxias» proporcionará a todos los artistas y técnicos de IL&M la gran oportunidad de establecer nuevas y asombrosas fronteras en el fantástico y maravilloso mundo digital.**

productor, sino que el género vivió una segunda juventud de la mano de actores como Richard Chamberlain y su Allan Quatermain –a quien encarnara años ha Stewart Granger en «Las minas del rey Salomón»– o Michael Douglas en «Tras el corazón verde». Recientemente, el mismo George Lucas ha ejercido de productor ejecutivo de un espectáculo representado en Disneyworld y basado en «En busca del arca perdida».

## LA VENGANZA HA SIDO DULCE

Aparte de los señalados grandes éxitos, Lucas Film Ltd. ha servido a su propietario para producir películas de otros directores con los que comparte amistad o afinidades cinematográficas. Entre los títulos más conocidos se encuentran «Howard, un nuevo héroe» (1.986), una disparatada comedia de animación maltratada por la crítica con un pato como gran estrella; «Tucker, un hombre y su sueño» (1.988), protagonizada por Jeff Bridges y dirigida por su viejo amigo Francis Ford Coppola, a quien le devolvió favores prestados con la producción de este filme; o «Willow» (1.988), una fantástica historia, también con reminiscencias de «La Guerra de las Galaxias» y su primera colaboración con el director Ron Howard, a quien después produciría el documental «Powaqqatsi» (1.988).

Ninguno de estos filmes, ni remotamente, ha producido tantos beneficios como las trilogías de «La Guerra de las Galaxias» o «Indiana Jones». Lucas, Spielberg y Harrison Ford han declarado en numerosas ocasiones que no habrá una cuarta parte para la pantalla grande de las aventuras del intrépido arqueólogo, pero hay antecedentes de que la decisión pudiera no ser definitiva en un futuro. La saga intergaláctica, en un principio, iba a estar compuesta por nueve largometrajes; durante muchos años se pensó que tras el tercero ya no vendrían más, y, sin embargo, George Lucas está disfrutando de un año sabático que aprovecha para escribir el guión de una nueva entrega. Su estreno aún queda lejos; antes, en 1.997, la Fox y Lucas Film Ltd. distribuirán una edición especial de «La Guerra de las Galaxias» con escenas inéditas que alargarán su duración unos cuatro minutos y coincidiendo con el veinte aniversario del estreno del filme original.

Cada vez que George Lucas comparece ante los medios de información de cualquier país del mundo, no falta una pregunta obligada: "¿Cuándo volverás a dirigir?" Y la respuesta, con mínimas variaciones, es siempre la misma: "Producir supone mucho trabajo, no tengo tiempo". Nadie sabe si el gusanillo de la realización cinematográfica volverá a mordisquear en el cerebro del estadounidense. Tal vez no, porque, al fin y al cabo, sus anhelos se han cumplido. Ya no tiene que mendigar ni suplicar a ningún estudio para que financie sus proyectos. La venganza ha sido dulce y la industria de Hollywood, a la fuerza ahorcan, se ha rendido a sus pies. Ahora son las grandes multinacionales las que llaman a la puerta de Lucas Film Ltd. para colaborar con este personaje que encarna como nadie el viejo sueño americano de hacerse a sí mismo.

*S.E.A.*

*Las trilogías de «Indiana Jones» y «La Guerra de las Galaxias» han recaudado el suficiente dinero para llevar a la pantalla las películas de directores amigos, como Francis Ford Coppola o Ron Howard.*

## «STAR WARS SPECIAL EDITION» LISTA PARA SU ESTRENO MUNDIAL

Lucasfilm Ltd. y Twentieth Century han anunciado en el día de hoy sus planes para distribuir una Edición Especial de la película «La Guerra de las Galaxias» para su estreno mundial en 1.997, veinte años después del estreno del filme original en 1.977. La Edición Especial presentará algunas escenas inéditas, nuevos efectos especiales digitales y una banda sonora reconvertida al formato digital.

Las últimas innovaciones desarrolladas por Industrial Light and Magic en el campo de los gráficos generados por ordenador serán, asimismo, utilizadas por George Lucas para generar criaturas móviles, dotadas de respiración, dentro de los límites de la ciudad de Mos Eisley, a las afueras de la cantina y en las Dunas de Tatooine, así como un sinfín de nuevos vehículos y androides.

Según Lucas, "la tecnología digital que ILM introdujo en películas como «Parque Jurásico» y «Forrest Gump» me ha permitido revisar algunas escenas, lo cual acerca la película a mi concepto original". Dicha tecnología permitirá a Lucas completar la escena en la que Han Solo se enfrenta a Jabba the Hutt, filmada en 1.976, pero finalmente excluida de la versión definitiva de la primera película. Estas añadiduras alargarán el filme en unos cuatro minutos.

"El estreno original de «La Guerra de las Galaxias» fue anterior a la introducción de nuestro sistema de sonido THX en las salas de cine", declara Lucas. "Quería que todo el mundo reviviera la película con los beneficios añadidos de las modernas técnicas de sonido". La banda sonora de «Star Wars Special Edition» será reconstruida en uno de los estudios de doblaje THX de Skywalker Sound y se reproducirá en los nuevos formatos digitales que ya funcionan en diversas salas de cine.

Peter Chemin, Presidente de Twentieth Century Fox, comenta: "Queríamos dar a la nueva generación infantil –y a sus padres– la oportunidad de vivir la experiencia de «La Guerra de las Galaxias» en el celuloide. Para ello, no vimos mejor ocasión que el vigésimo aniversario de la película". Tom Sherak, Vicepresidente de Twentieth Century Fox, comenta: "El «Star Wars Special Edition» es como un sueño para nuestra política de distribución y márketing. Cada vez que George Lucas, que a mi modo de ver es el número uno del sector de efectos especiales, tiene una oportunidad de superarse a sí mismo, me entusiasma la idea de que Twentieth Century Fox pueda formar parte del proyecto". La producción de «Special Edition» comenzó recientemente en Industrial Light and Magic y Skywalker Sound.

Twentieth Century Fox está, ante todo, comprometida en la financiación, desarrollo, producción, distribución y promoción de películas en todo el mundo, y pertenece a la empresa Fox Inc.

# WACKY WHEELS

APOGEE

PC MANIA: Un juego realmente notable
SUPER PC: Wacky Wheels es una acertadísima adaptación para PC del juego "Mario Kart"

¡Ya vuelven los coches de carreras!. Apasionante carrera de coches para uno o dos jugadores, donde no solo se conduce, sino que también podrás disparar a los demás competidores, conducir bajo el agua, saltar y mucho más ¡Atrevete a participar y comprueba tu pericia frente al resto de los corredores participantes!

Friendware

c/Rafael Calvo,40 28010 Madrid Telf: (91) 308.34.46 Fax: (91) 308 52 97

# RAPTOR

APOGEE

MICROMANIA: Raptor está dotado de una calidad jugabilidad y adicción como pocos, muy pocos programas
PC MANIA: Raptor es un producto de una excepcional calidad a todos los niveles
PC WORLD: Raptor es increible

¡El mejor caza jamás pilotado! En el futuro, como piloto mercenario, sobrevuelas territorio enemigo en un caza que posee los últimos avances tecnológicos. Lucharás contra innumerables enemigos y harás fuego contra naves, fábricas, puentes, tanques y todo aquello que encuentres a tu paso. Tu devastador arsenal podrá ser incrementado en función de los resultados que ofrezcas a Mega-corp. No puedes fallar. ¡Acaba con ellos!

Friendware

c/Rafael Calvo,40 28010 Madrid Telf: (91) 308 34 46 Fax: (91) 308 52 97

AHORA DISPONIBLE EN PC Y CD ROM

Y POCO A POCO SE IBAN INCORPORANDO MÁS AVENTUREROS A LA REUNIÓN, ATRAÍDOS POR LA MIEL DE HISTORIAS, RUMORES, QUE LES PUDIERAN CONDUCIR A LA GLORIA Y LA RIQUEZA. ERA EL LUGAR IDEAL Y A NADIE SE LE PASABA POR LA IMAGINACIÓN QUE DE ALLÍ NO FUERA A SALIR ALGO DE PROVECHO. TODOS ATENDÍAN, ESPECTANTES...

# MANIACOS DEL CALABOZO

Entonces llegué yo, embozado en una capa bajo la cual me encorvaba a fin de aparecer algo menos de mi magnífica altura, y comencé a hablar. Y empecé contándoles una historia sobre una ciudad perdida en el mundo subterráneo: la ciudad de los Drows, Menzoberranzan. No dentro de mucho se abrirá el pasaje para esta hermosa, pese a su ubicación, urbe. A fe os puedo decir que el recorrido no estará falto de exotismo.

Como tampoco carece de él Jorune, donde se desarrollará la aventura de «Alien Logic», otro de los JDRs que esperemos no tardemos mucho en disfrutar. Esto lo digo no tanto por la sed de los maniacos como por los pobres que están sufriendo las injusticias que tenemos a gala resolver. Por otro lado, es interesante hablar de «Abarrach», de «Arialno», de «Pryan» y de «Chelestra», pero quizá el juego más adecuado para ello sea «Death Gate», otro del que espero podamos, dentro de poco, explayarnos a gusto. Y no olvidemos otros posibles candidatos de interés para los que hay que estar ojo avizor, como «Dungeon Master II», «Stone Keep», «Lands of Lore II» y alguno de cuyo nombre en este momento no me acuerdo.

Para calmar pasiones en el interín, veo que por fin habéis empezado a descubrir la excelente serie que es «Might and Magic», algo tapada hasta ahora por la arrasadora saga «Ultima». Parece que nos vamos cansando un poco del Avatar y preferimos mover nuestros paseos a otros mundos más "nubosos" –«Clouds of Xeen»–, "islosos" –«Isles of Terra»– u "oscuros" –«Darkside of Xeen»–. Pero no es de desedeñar el tirón que está pegando nuestro líder de la Calabozolista. Mirad, mirad..., y , entretanto, sin daros cuenta, irá subiendo al estrado el primer maniaco de la reunión.

## OTROS MANIACOS

La pregunta del mes va, muy apropiadamente, sobre el juego del mes. Uno de los atrapados en la incómoda situación que ahora describiré es Miguel Vialcanet, de Rubí (Barcelona). Está en plena lucha final contra Scotia. La bruja asume una forma de lagarto que no impide su derrota, sólo para transformarse en otro reptil más alargado, que tampoco resulta un grave obstáculo. Lo malo es que la bruja continúa en su afán de metamorfosis y lo ejerce hacia una tercera forma que resulta aparentemente indestructible.

La pregunta es obvia: ¿cómo acabar con Scotia? Bueno, lo primero es suspender a todos los que lo habéis preguntado, ya que supone que no atendéis a las reuniones, dado que tal interrogante se respondió ya hace unos números. Muy mal. Pero para veáis que no soy rencoroso, os daré de nuevo la solución... claro que un poco encriptada. Siempre hay que ir con la "verdad" por delante, antes de que se transforme en otras cosas raras; aunque la "verdad" a veces tiene dos componentes que hay que juntar para comprender bien. Los votos de Miguel van por orden decreciente hacia «Lands of Lore», «Pagan» y «Eye of the Beholder». Javier, Joselú y Javi escribían desde Sevilla con el mismo problema, pero aparte incluían alguna cuestión de interés. Como cuándo saldrá «Lands of Lore II» y su formato. Hombre, pues no debería faltar mucho, pero los que más podéis acelerar el tema sois vosotros preguntando insistentemente en vuestros distribuidores. En cuanto al formato, todo parece indicar que sólo saldrá en CD-ROM. En cuanto a «Dragon Knight III», no me creo que sea la segunda parte de «Cobra Mission»: vamos, leer bien el título. En todo caso, a menos que tenga algo más de profundidad –sin broma– no creo que sea de mucho interés para los maniacos de pro. Por cierto que los votos de los tres "J" se equidistribuyen entre «Lands of Lore», «Pagan» y «Eye of the Beholder II».

Basta ya de maniacos. Vamos con una maniaca. Se trata de la simpática Beatriz Montoya, de Hospitalet de Llobregat (Barcelona), quien dice cosas con mucha razón. Una de ellas es, y transcribo textualmente, "HACER CASO A FERHERGÓN, QUE ÉL SÍ SABE DE ROL" –de verdad, está también en mayúsculas–. Ella lo dice, precisamente, a raíz de haber disfrutado de «Darkside of Xeen», de cuya calidad no se fiaba, pese a mis favorables comentarios. Ahora ya lo ha experimentado y "ya nunca pasa por alto mis recomendaciones". Hala, aplicaros el cuento. Beatriz pregunta, consecuentemente, donde puede adquirir alguno de mis viejos recomendados, como «Dark Heart of Uukrul» o «Bloodwych». Intenta en El Corte Inglés. Los votos de Beatriz se distribuyen en cuatro para «Darkside of Xeen» y dos para «Shadowlands». Aprovecha

para partir una lanza en favor de la feminización de los JDR, en el sentido de que haya más chicas que jueguen con ello. Creo que en eso todos los chicos estaremos de acuerdo. Y termina con un buen número de pistas sobre «Darkside of Xeen» de las que tomo buena cuenta.

Una visita a «Pagan» sigue siendo inexcusable hoy por hoy. Nos vamos de la mano de Luis López, de Barcelona, quien tiene un serio problema con «Ultima VIII», al que ha amenazado con pegarle un hechizo de "dimensional door" y mandarlo a la porra con ayuda del Deltree. Por desgracia, Luis no es muy explícito con su situación. Veamos que podemos hacer.

Ha "sodomizado" a Malchir –qué barbaridad, yo no lo hice y terminé el juego– y tiene el aliento del fuego, el del aire, los focos de los teurgistas, todo tipo de hechizo nigromante y otros varios... Pero parece de tu descripción que Devon sigue prisionero. Y que tampoco has conseguido el Heart of Stone. Respecto a lo primero, deberás conseguir pruebas de la inocencia de Devon, para lo cual has de conseguir leer el libro que hay en las mazmorras: un hechizo de los teurgistas te será muy útil aquí.

En cuanto al Corazón de Piedra, tienes que hacer un hermoso viaje a través de las cuevas de Piedra –Stone Cove– demasiado largo de detallar, pero en ningún caso exento de emociones fuertes. Espero que con esto puedas seguir... dejando de leer libros, sin tomar copas con los amigos, discutiendo con la mujer, sin pasear al perro... Es que a veces me sale la vena maliciosa.

Otro que ha descubierto la luz de «Might and Magic» es Javier Iñiguez, de Guadalajara. Pero pronto se han visto cortadas sus alas, ya que no es capaz de derrotar a Rat Overlord, comandante de los subterráneos de Fountain Head. Pues bien, para tener éxito en tu batalla, no existe receta mágica. Descárgarle todo tu arsenal mágico y físico; sacúdele tanto como puedas desde lejos con los arcos, aunque apenas tienes margen; arma a tu cuadrilla con buenos trozos de acero, y, si todo falla, vuelve a cargar la partida e inténtalo de nuevo. De todas formas, sé que la situación es dura, ya que no tienes hueco para moverte. Otra posibilidad es huir hacia las alcantarillas, descansar allí, y volver a darle caña, y hacer esto cuantas veces haga falta.

Por supuesto, los votos de Javier van íntegramente destinados a la serie «Might and Magic», divididos entre sus tres partes publicadas en España.

## EL RINCÓN DEL MANIACO NOVATO

Entroncando con el problema de Javier, y sin imputarle a él la condición de novato, ni mucho menos, es buen momento de comentar un viejo truco para el combate en juegos de rol que, como «Might and Magic» o «Eye of the Beholder», son de movimiento discreto, es decir, a casillas.

Se trata del sistema de movimiento-giro-golpe. Cuando cuentes con un cuadrado de 2x2 casillas para el combate y sólo te enfrentes a un grupo de enemigos, podrás utilizar contra él una estrategia infalible. Te enfrentas a él y le sacudes; rápidamente te desplazas lateralmente –das un paso a un lado, mirando al frente– y giras rápidamente hacia el lado contrario. Si todo va bien, el enemigo deberá avanzar hacia el cuadro que estás vigilando para poder volver a enfrentarse contigo. Pero hay un momento en que está avanzando lateralmente, en que no te puede sacudir y tú a él sí. Lógicamente, este es el momento de sacar todo tu acero. En el momento en que se gire para afrontarte, repites todo el proceso, y continúas de esta forma hasta que el enemigo palme. Claro, que si el bicho es duro de pelar, igual así lo único que conseguiréis es aburrir a las moscas.

Venga, ya nada más por esta vez, que tenemos unas cuantas aventurillas más que terminar. Fijaros en todos los que están a mitad de un encarnizado combate con Scotia... Para ellos y para todos los otros, el próximo mes, más.

*Ferhergón*







## CALABOZOLISTA

Bueno, pues por fin se empieza a tomar su pequeña revancha la serie «Might and Magic». Tras prácticamente un año sumergida en el olvido por causa de «Ultima», es la primera vez que supera en componente a la que iba a ser su gran rival. ¿Será como la fábula de la tortuga y la liebre? Pero también hay que destacar a nuestro número 1, que ocupa el puesto de honor por segundo mes consecutivo y al que empieza a hacerse justicia un año después de cuando predije que llegaría a este sitio. Los otros componentes son el incombustible «Pagan», al que aún le queda combustible; y uno de nuestros "sube-y-baja" de calidad. Poco variará la lista el próximo mes, pero seguro que en julio tenemos ya alguna novedad jugosa. ¿Quién creeis vosotros que será el primero? Hombre, sois quienes lo decidís, o sea, que no tiene mérito si lo acertáis. Por ahora, «Lands of Lore» es el mejor, y con diferencia.

### LISTA DE CLASIFICACIÓN PARCIAL:

1.- Lands of Lore
2.- Darkside of Xeen
3.- Ultima VIII: Pagan
4.- Eye of the Beholder III: Assault on Myth Drannor
5.- Might and Magic IV: Clouds of Xeen

**NOTA IMPORTANTE** Para participar en esta sección sólo teneis que mandarnos una carta a la siguiente dirección: Micromanía, C/Ciruelos 4, 28700 San Sebastián de los Reyes, Madrid. No olvidéis indicar en el sobre **SECCIÓN MANIACOS DEL CALABOZO**

# Presentamos la versión 3.0 de

## Los 20 Equipos ACB

PRODUCTO LICENCIADO OFICIAL

ACB

## Basket Manager

Tácticas, Fichajes y Finanzas

## Liga Regular y Play Offs ´95

La Liga ACB al completo

## Nuevas animaciones

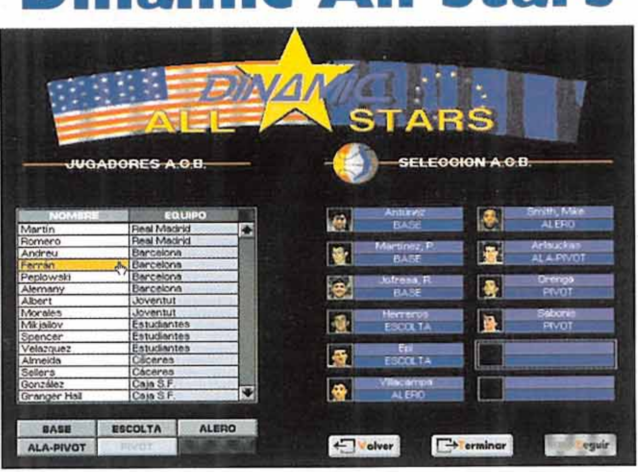
VERSION 3.0

## Realidad Total



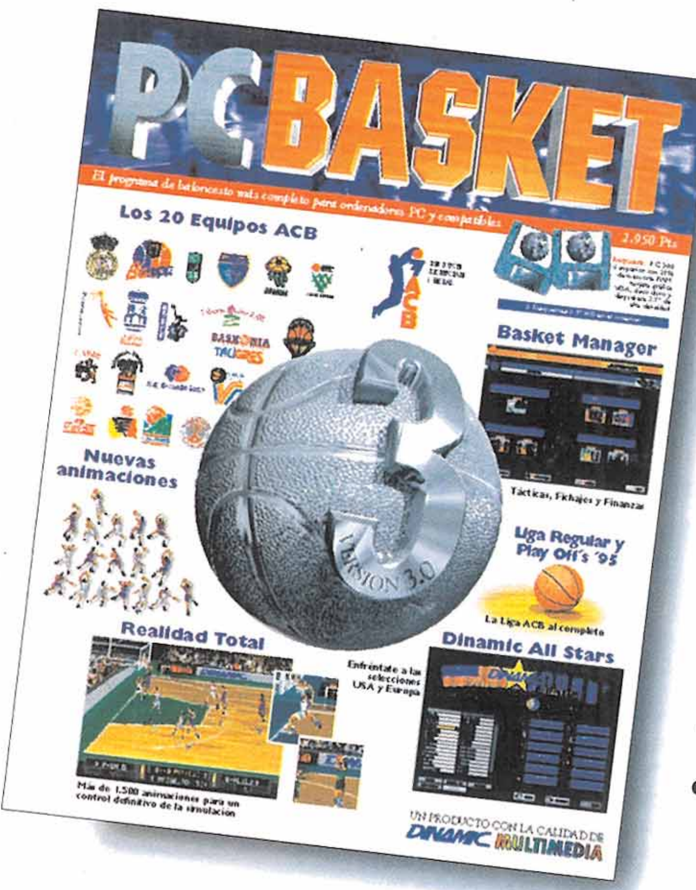

Más de 1.500 animaciones para un control definitivo de la simulación

## Dinamic All Stars




Enfréntate a las selecciones USA y Europa

# PCBASKET: Realidad Total.

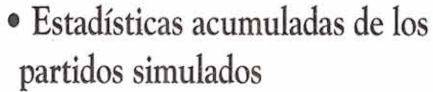



- Base de datos con los 20 equipos de la ACB
- Estadísticas ACB: históricas y comparadas.
- Liga Regular + Play Offs '95
- Basket Manager: tácticas, fichajes y finanzas.
- "Dinamic All Star": enfréntate a las grandes estrellas de USA y Europa.
- Realidad Total: más de 1.200 posiciones de animación, 5 nuevos tipos de Mate, ganchos, bandejas, repetición de jugadas, diferentes alturas y rasgos físicos de los jugadores.





- Ficha del jugador en la cancha



- Estadísticas acumuladas de los partidos simulados

Ya a la venta en quioscos y tiendas de informática por solo:




## El catálogo de DINAMIC te garantiza la mejor relación calidad-precio del mercado



PC FÚTBOL 3.0



PC CALCIO



ARCTIC MOVES



CD BASKET



La Edad de Oro del Pop Español



La Obra de Velázquez

Teléfono Distribuidores (91) 654 61 75

**Solicita los productos DINAMIC MULTIMEDIA en tu tienda habitual, llamando al teléfono (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 o por fax enviando este cupón al (91) 654 72 72**

Sí, deseo recibir en el domicilio que les indico: (Gastos de envío: 250 pts.)

- ❑ PCBASKET 3.0 por sólo 2.950 pts.
- ❑ PCFÚTBOL 3.0 por sólo 2.950 pts.
- ❑ PC CALCIO por sólo 2.500 pts.
- ❑ ARCTIC MOVES por sólo 1.950 pts.
- ❑ CDBASKET en CD-ROM para PC/Windows™ por sólo 4.950 pts.
- ❑ LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL en CD-ROM para PC/Windows™ por sólo 4.950 pts.
- ❑ LA OBRA DE VELAZQUEZ en CD-ROM para PC/Windows™ Y Apple Macintosh™ por sólo 4.950 pts.

Nombre ........................................

Apellidos ........................................

Dirección ........................................

Localidad ........................ Código postal ........................

Provincia ........................ Teléfono(.......) ........................

¿Ha solicitado alguno de nuestros productos anteriormente? SI ❑ NO ❑

Firma:

MMania

F O R M A   D E   P A G O

- ❑ Contra reembolso
- ❑ Visa
- ❑ Adjunto cheque nominativo a HOBBY POST S.L.

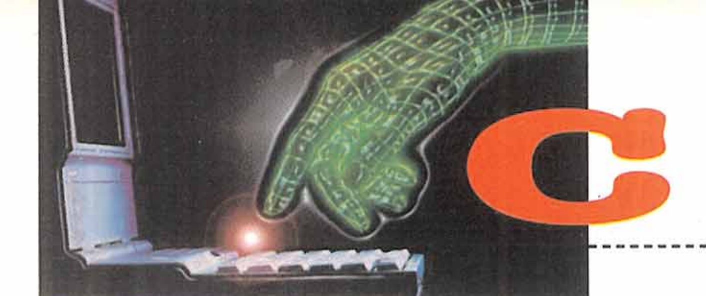
Tarjeta de crédito número ........................

Nombre del titular ........................

Fecha de caducidad ........................

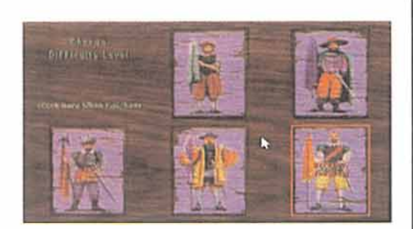
Rellena y envía hoy mismo este cupón o fotocopia a:





# Código Secreto

## COLONIZATION (PC, PC CD-ROM)



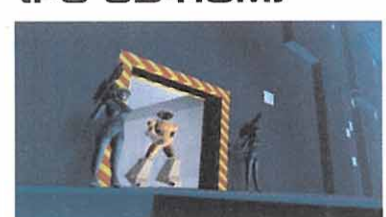
El mundo está descolonizado. ¿Quién lo colonizará? El colono que lo colonice, buen colono será. Bien, y después de esta pequeña tontería, os preguntaréis, "¿nos van a contar estos chicos un estupendo truco para el «Colonization» de Microprose?". ¡Premio! Un estupendo, magnífico, jugoso, superior, y todo lo que se diga es poco, truco para «Colonization». Vamos, que ya le hubiera gustado al mismísimo Colón haber contado con ventajas como ésta a la hora de descubrir el nuevo mundo.

Pero vamos a dejarnos de divagar, y expliquemos la trampa con pelos y señales. Eso sí, muy atentos, porque aunque no sea en absoluto complicado, parece algo lioso, así que no os despistéis.

1. Localizad el fichero MENU.TXT en el directorio del juego.
2. Haced una copia de seguridad del mismo –por si las moscas, ya se sabe–.
3. Editad el fichero –con el editor del DOS, no penséis cosas raras de PC Tools–.
4. Observaréis que está dividido en varias secciones, con encabezamientos como "@CUP" o "@PEDIA".
5. Localizad la sección "@CUP", fijaros bien que, justo una línea más abajo del encabezamiento, el texto empieza con la palabra "cheat".
6. Seleccionad la sección "@CUP" entera y, con la ayuda de los menús del editor, cortadla y pegadla a continuación de la sección "@PEDIA".
7. Salvad el fichero modificado –sin cambiarle el nombre– y salid del editor.
8. Arrancad el juego normalmente.
9. Ahora, fijaros en que en el menú de juego, aparece, a la derecha, una nueva opción que antes no existía: el menú CHEAT.
10. Disfrutad. Pues una vez expuestos todos los puntos, que hay que seguir a la perfección y con sumo cuidado –sobre todo el número diez–, poco más hay que decir.

Eso sí, si así no os acabáis el juego, nos pensaremos muy mucho el volver a poner trucos. Avisados estáis y que luego nadie nos llame traidores.

## INFERNO (PC CD-ROM)



¿Qué? ¿Muchos problemas para acabar con los rexxon? Pues nada chicos, a tomárselo con paciencia y resignación, e intentadlo hasta que os canséis. Ese es nuestro consejo, porque no existen trucos, y esto lo ponemos sólo para rellenar un par de líneas que hacían mucho feo sin ninguna letra... ¡que no! ¡que es broma!

Claro que sí, que hay un estupendo truco. Un truco con el que los ojos os harán chiribitas, vuestro CD-ROM reventará de satisfacción, y todos nos quedaremos más contentos que unas castañuelas. Bueno, pues la cosa es más o menos así:

Arrancad el programa normalmente, escoged la opción que más os plazca –arcade, evolucionario... esas cosas, ya sabéis– y en cuanto estéis metidos en el juego –o sea, con los mandos de la nave delante de vuestras naricillas– presionad el botón DERECHO –importante detalle– de SHIFT y, sin soltarlo, id pulsando, una a una, las teclas que componen el palabro "LOLIFE". Así como suena.

¿Qué hay que hacer a continuación? Pues nada más, majetes. Un mensaje en el tablero de mandos de la nave os dirá que el modo cheat está activo –"CHEAT ENABLED"–. El resultado que se obtiene es una maravillosa inmortalidad, pese a que aparecerá un mensaje diciendo que estáis muertos, cuando el nivel del escudo llegue a cero. Pero vosotros, como el que oye llover, o sea, ni caso.

También podéis volver al modo de juego normal, repitiendo el proceso. Claro que, esto ya depende de lo masoquistas que seáis. En fin, allá cada cual.

```
10 'Pokes para ~HOCUS POCUS (Versión Registrada)~.
20 '(c) S. I. G.   (Vigo).
30 OPEN "R",1,"HOCUSPOK.COM",1:FIELD #1,1 AS P$
40 FOR LIN=1000 TO 1200 STEP 10:TOT=0:READ A$:L=(LEN(A$)-3)/2
50 FOR P=1 TO L:A= VAL("&h"+MID$(A$,P*2+2,2))
60 TOT=TOT+A:LSET P$=CHR$(A):PUT #1
70 IF P=L AND TOT<>VAL("&h"+MID$(A$,1,3)) THEN PRINT "ERROR EN";LIN:STOP
80 NEXT P,LIN:CLOSE 1:CLS
90 PRINT"Ejecuta el Fichero 'HOCUSPOK.COM' para Jugar con Pokes.":SYSTEM
1000 DATA 956EB7A538BDC9C83C302505152lE0656573D13007532368B47028E
1010 DATA BB4D8368B37813CBAC475238CD82D8D088ED8813EE54FA13A75142E
1020 DATA A268C1E7A01C606E54FEAC706E64F55018C0EE84F5F5E071F5A5958
1030 DATA 8859D5BEA00000000C6063C7064E4603C4E7510A13870403B063A70
1040 DATA 9D27E03A13A70A33870A13A703B063870EAEC4F0000B81300CD10BA
1050 DATA E12C803B001EE42B93F00B000EE8AC1343FEEEEE2F5B01EEEB005EE
1060 DATA 977EE0E07BD6402BA0A00B413B000B700B340B95900CD10BE0000BF
1070 DATA BE900A08EDFBF2103B90041F3A40E1FB800A08EC0FABE6222B98020
1080 DATA C2D8A44010244FF028440010284C0FEC0E80288048884C0FE46E2E6
1090 DATA CC7060E07BFE142B9A00033C0F3AB07B97800BB347F81C3F763D1CB
1100 DATA AF8891EFC0181E3FF00C68701433FE2E8BE2121BB2103BF0000B900
1110 DATA 9F81E803F0075058A04268805464743E2F1E460A8807596B800008E
1120 DATA 788D8A14000C70640000201 2EA35101A142008C0E42002EA35301B8
1130 DATA 8590300CD100E1FBA6402B409CD21BA7C01CD274D4943524F4D414E
1140 DATA 6CC4941205072657365 6E74613A0D0A20202020202020202020506F6B65
1150 DATA 71673207061726120 7E484F4355532050 4F4355537E0D0A20202020
1160 DATA 825202020286329536 16E746961676F2049676C6573696173203139
1170 DATA 85B39342E0D0A0A50756564657320737562697220656C206EA36D65
1180 DATA 931726F20646520204372697374616C65730D0A70756C73616E646F
1190 DATA 93620656C207E2B7E2064656C207465636C61646F204E756D827269
1200 DATA 75A636F0D0A647572616E746520656C204A7565676F2E0D0A0A24
```

### NOTA IMPORTANTE

Si queréis enviarnos vuestros trucos para que los publiquemos debéis enviarnos una carta a :

**Código Secreto**

**MICROMANIA**
C/CIRUELOS 4
28700 SAN SEBASTIAN DE LOS REYES`
MADRID

No olvidéis indicar en el sobre sección **CODIGO SECRETO**

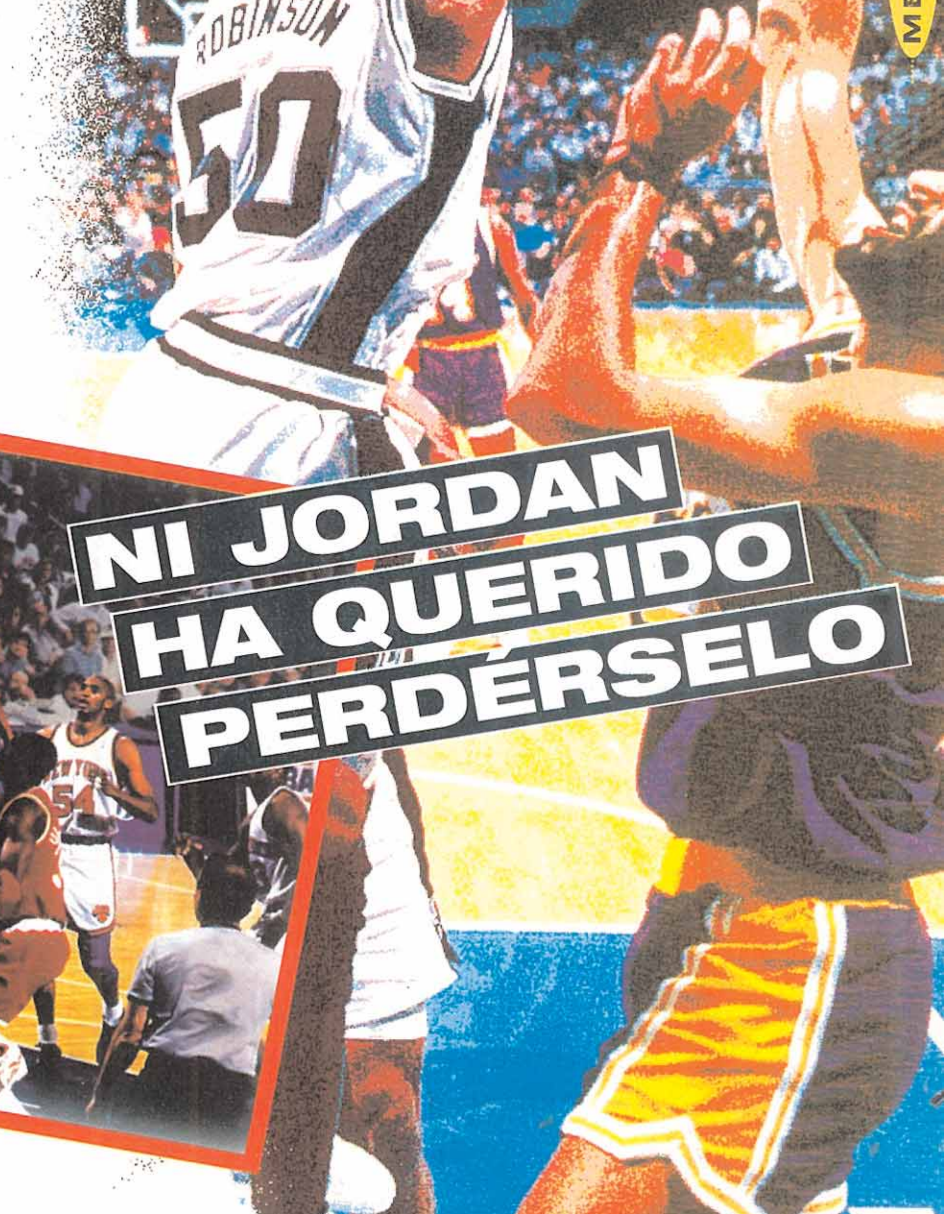
# NBA LIVE'95

EA SPORTS
Disponible: PC CD-ROM
SIMULADOR/ARCADE DEPORTIVO

MEGAJUEGO

El evento que supone para el software de entretenimiento la aparición de «NBA Live'95» es tan importante que ni el mísmisimo Michael Jordan ha querido perdérselo y, casi coincidiendo con la salida del juego, ha vuelto a estar en activo. Por desgracia para los programadores, es casi seguro que no hayan llegado a tiempo de fichar a Jordan, pero no importa, porque el despliegue de medios ha sido tan impresionante y completo que no se va a notar que falte una estrella en este inmenso firmamento. Convirtámonos por un momento en astrónomos para explorar todos los rincones de la galaxia NBA.

RECOMENDADO • RECOMENDADO • MICRO manía




## NI JORDAN HA QUERIDO PERDÉRSELO

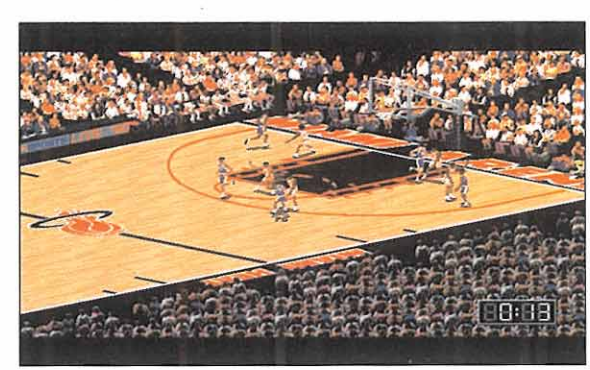


Hablar de EA Sports es hablar de deporte, de buenos simuladores deportivos.
Recordemos por un momento «Fifa International Soccer», «NHL Hockey 95» o «PGA Tour Golf 486» para que nos vengan a la memoria los buenos momentos que hemos disfrutado con éstos juegos. Cada cual preferirá uno, según sus gustos deportivos, por lo cual ahora llega el turno a los amantes del basket, o incluso estaría mejor decir fanáticos de la NBA. Todos los clubes, todos los jugadores; e incluso las reglas, campos, estadísticas, alineaciones, no son nada comparados con la emoción de un sólo partido o la liga entera. Nos asomaremos dentro a sabiendas de que nos quedarán en el tintero muchos detalles que deberéis desvelar vosotros jugando con él.





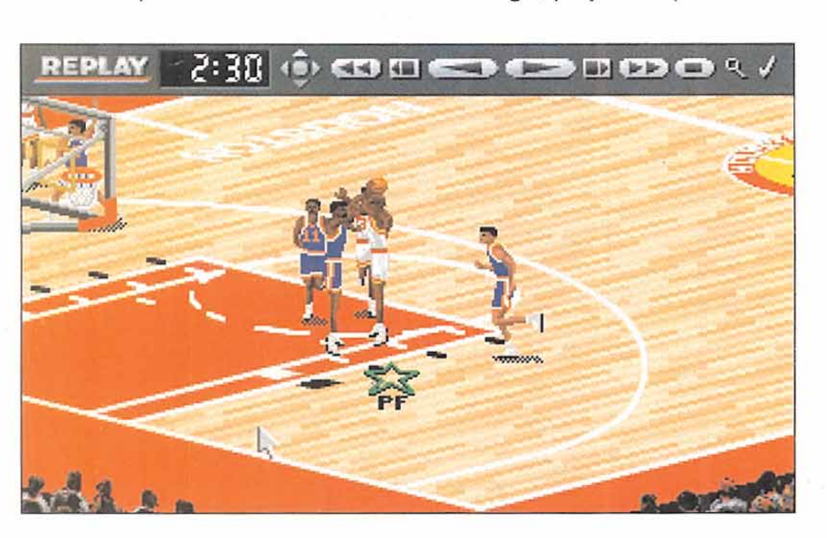






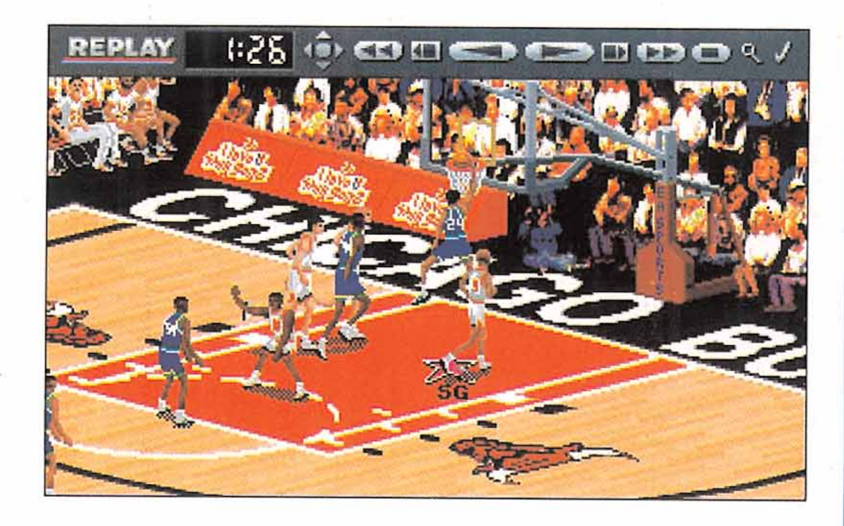

## TODO ES SUPER-VGA

Es lo primero que nos ha de quedar claro: los poseedores de una tarjeta SVGA van a hacer trabajar sus componentes a fondo, ya que tanto los menús como el juego mismo están realizados en gráficos de alta resolución. Por supuesto, esta definición máxima puede ser rebajada para que la acción del juego sea fluida, a no ser que dispongamos de un Pentium o superior. De todas las formas, incluso en baja resolución, el juego no pierde mucha calidad gráfica y es rápido, sin necesidad de tener una tarjeta de vídeo con elevadas prestaciones.
Hecha la primera aclaración, pasamos a contar lo que podremos hacer con el juego: la respuesta es absolutamente todo. Lo más importante: «NBA Live'95» es arcade, es simulador, es base de datos y es completamente interactivo y modificable por el usuario. Sus posibilidades son verdaderamente ilimitadas, en lo que se refiere al baloncesto, claro. En cualquiera de las tres modalidades de competición: liga, playoffs o partido de exhibición, está presente toda la emoción de la más grande liga de baloncesto del mundo y toda la diversión que puede aportar un programa de la calidad a la que nos tiene acostumbrados EA Sports.




## 100% AUTÉNTICA NBA

Lo notaremos nada más arrancar el juego: intro totalmente animada repleta de jugadas electrizantes realizadas en vídeo a pantalla completa, acompañadas de música de calidad CD que se prolonga durante todo el juego. Inmediatamente después, se abre ante nosotros un gran abanico de posibilidades de configuración del programa y de las opciones de juego, así como del visionado de la base de datos de equipos y jugadores. Incluso las pantallas de los menús gozan de gran calidad y resolución, además de un gran componente fotográfico tanto en los fondos como en las imágenes de los jugadores o de los estadios.
Sobre el parquet, desde el salto inicial hasta el pitido final, nada más que auténtico baloncesto de altura. Tanto si dejamos al ordenador que juegue contra sí mismo –nos arrellanamos en el sillón con nuestra bebida favorita en la mano– como si jugamos nosotros –cambiamos el vaso por el pad o las teclas– la diversión está asegurada. Y alcanza cotas elevadísimas si hacemos que participen tres amigos más, que pueden repartirse entre los dos equipos o bien los cuatro en uno sólo. Lo que veremos en el campo es de sobra conocido por quien haya visto un partido de éste tipo por televisión: jugadas alucinantes –sobre todo en el nivel de dificultad all-star–, mates demoledores y, en definitiva, todo lo que da de sí este deporte. Pero para plasmar el componente T.V. hay que ir más alla: estadísticas durante el partido, resultados de otros encuentros, información sobre los jugadores y toda una serie de mensajes constantes en pantalla.
Y cuando las cosas se ponen cuesta arriba o el cansancio hace mella, un tiempo muerto. En él tendremos la oportunidad de cambiar opciones del juego, a nuestros jugadores, o las tácticas que éstos emplean desde el principio del partido, así como ver jugadas repetidas y seguirlas paso a paso con el vídeo.
Todos los equipos parten con sus tácticas originales, que




aquí podemos modificar: modo de defender y atacar, emparejamientos y comportamiento de los jugadores que no llevan el balón.
Y después del partido, lo típico: estadísticas, mejores jugadores, clasificaciones y un pequeño disgusto si hemos sido derrotados, y a afrontar con más ganas y preparación en siguiente choque.

## GANA POR PALIZA

Supera por mucho a todos los simuladores existentes hasta el momento en todos los aspectos. Ya hemos subrayado su excelencia gráfica y sonora en cualquiera de sus dos modos de resolución, así como en todos sus menús.
Con el balón en las manos no puede resultar mejor. El control es perfecto, y muy simple, además, las distintas tácticas que pueden emplear nuestros jugadores le dan variedad y realismo. Tanto nuestras jugadas como las de la máquina son de gran vistosidad y se realizan con bastante facilidad en cuanto nos echamos unas cuantas partidas, y no es difícil ganar, aunque siempre depende del equipo con el que y contra el que juguemos.
El modo arcade desarrolla basket instantáneo y sin complicaciones, mientras que en el simulador nuestros jugadores tendrán un indicador de fatiga y su respuesta y cualidades en el terreno de juego dependerán de factores tales como su fuerza, velocidad, salto, dribbling y tiro. Los dos son muy divertidos y adictivos, aunque el segundo es eminentemente más difícil y realista.
Realmente, queda poco más que decir: movimientos de los jugadores ajustados, velocidad de los menús del programa algo lenta –aunque lo hayamos probado en un DX2– así como de la versión SVGA, pero la versión normal no desmerece en nada. Base de datos amplia, completa y bien realizada, con un interface fácil de utilizar y muy potente, en la que no falta absolutamente de nada, como en el juego propiamente dicho. Los amantes de baloncesto hacía tiempo que necesitabamos un juego de estas características: sobresaliente en todos sus aspectos.

C.S.G.

**LO BUENO:** ***Si hemos de destacar algo de un programa tan completo, nos decantamos por la opción de jugar hasta cuatro jugadores simultáneamente y por la completísima y bien realizada base de datos. La realización gráfica es un constante punto fuerte.***

**93**

**LO MALO:** ***Ante la ausencia de pegas destacables, nos acogemos a la necesidad de un equipo lo suficientemente rápido para poder jugar con fluidez en las resoluciones más elevadas. Un lector de CD muy rápido tampoco está de más.***

## ¿Qué puedes hacer con un jugador...?

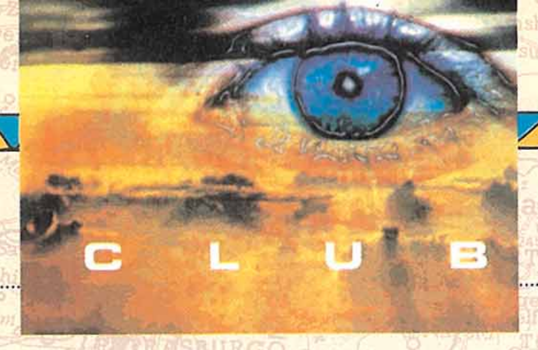



*La pregunta es un tanto extraña, pero viene a santo de que en «NBA Live'95» tenemos acceso a información sobre cerca de 400 jugadores profesionales de la NBA. Esa información puede ser manipulada, cotejada y transformada como queramos, y es tan amplia que no deja a la imaginación ni un sólo detalle sobre las características físicas, habilidades y estadísticas de los jugadores. La amplísima base de datos incluye características como nombre, equipo, posición, universidad de procedencia y aspectos físicos –peso, altura–. En cuanto a datos estadísticos tenemos minutos jugados, tiros de campo, robos, tapones, rebotes en ataque y defensa, asistencias, faltas y expulsiones. Muchos de ellos se acompañan de porcentajes, así como de una relación de su calidad en un ranking de cero a cien en el que se miden valores como fuerza, velocidad, rapidez, salto o dribling. Y por supuesto, para conocerlos, qué mejor que verlos a través de fotografías que nos acercan aún más a los ídolos y complementan la base de datos.*
*Para daros una idea de la potencia del programa diremos que se pueden comparar las características de los jugadores e intercambiarlos entre los distintos equipos así como hacer uso de una potente función de búsqueda que incorpora.*
*Esta función permite buscar un determinado jugador dejando fija una característica, lo que nos facilita saber, por ejemplo, quién es el jugador más alto, el que más temporadas ha jugado, el que mejor porcentaje de triples tiene o cuántos proceden de la universidad de Ucla o quienes son zurdos o diestros.*

## ¿...y con todo un equipo?




*Y aunque los jugadores sean los integrantes del equipo, la documentación disponible hace referencia tanto a ellos por separado como al equipo como bloque. Una extensa reseña histórica junto a la plantilla que podremos modificar intercambiando jugadores con otros clubes son las opciones documentales de que disponemos al referirnos al equipo como tal.*
*Cualquiera de los 27 equipos de la liga 93-94 pueden ser nuestra opción de cara a afrontar tanto la liga como los playoffs, pero también hay sitio para la creatividad y la imaginación con las cuatro opciones de equipos configurables por el usuario. Stealers, Blockers, Jammers y Slammers son los nombres de los cuatro conjuntos imaginarios que el jugador puede rellenar con quienes quiera que sean los componentes de su "dream team". Aquí, la libertad de elección es total, pudiendo incluso repetir jugadores en un mismo equipo; aunque si elegimos una plantilla de calidad lo suficientemente equilibrada, la diversión y el espectáculo están asegurados, pero sólo en los partidos de exhibición. Para competiciones oficiales sólo podremos echar mano de los equipos reales, cada uno de los cuales está dotado de cinco cualidades generales –anotación, rebotes, control del balón, defensa y global– que se corresponden con las originales de dicha temporada.*



E L C L U B D E L

# Una ven

**DICEN QUE DESPUÉS DE LA TEMPESTAD VIENE LA CALMA. ¡FALSO! AQUÍ, EN EL CLUB DE LA AVENTURA, NO HAY DESCANSO PARA LOS AVENTUREROS QUE SALEN AIROSOS DE LOS NUMEROSOS OBSTÁCULOS A LOS QUE CONTINUAMENTE SE VEN SOMETIDOS. Y SINO, ECHAD UN VISTAZO A LO QUE NOS ESPERA...**

Tal como quedó prometido el mes pasado, esta vez vamos a dedicarles unas cuantas líneas a las aventuras gráficas que están a punto de invadir el mercado. Las fiestas navideñas no han sido muy pródigas en novedades, debido, entre otras cosas, al particular sistema que tienen las productoras de software para medir el tiempo. No se lo digáis a nadie, pero aquí, entre nosotros, algunas malas lenguas afirman que los programadores de videojuegos utilizan otra escala temporal distinta a la del resto de los mortales, de forma que, para ellos, dentro de tres meses quiere decir el año que viene, y cuando hablan de la próxima primavera se refieren al otoño venidero. Quizá sea por eso que un montón de aventuras anunciadas para las pasadas Navidades, se empiezan a publicar en el segundo trimestre del año. En fin, como dice el famoso refrán, más vale tarde que nunca...

## AVENTURAS SIN PAR

En apenas unas semanas, un montón de títulos han comenzado a amontonarse en las tiendas de informática. Por ejemplo, «The Big Red Adventure», aventura italiana en SVGA del estilo de «Maniac Mansion», o «Mundodisco», una especie de mezcla entre «Monkey Island» y «Simon the Sorcerer», basada en las divertidas novelas de Terry Pratchett. Tanto el juego como los libros, altamente recomendables.

Y hablando de nuestro amigo el hechicero, «Simon the Sorcerer 2» también está casi terminado. De nuevo, unos gráficos deliciosos y un humor muy particular parecen ser sus mayores bazas, sin grandes innovaciones.

Sierra On Line está dispuesta a recuperar el terreno perdido presentando tres estupendas aventuras. «Freddy Pharkas: The Frontier Pharmacist», diseñada por Al Lowe, el creador de «Larry», está ambientada en el oeste, y promete mantener el nivel de calidad de la serie que le hizo famoso. «Gabriel Knight: The Sins of the Fathers», se hace llamar "un thriller psicológico", en el que un frustrado escritor tiene que vérselas con oscuros ritos de magia negra. Destacan, por encima de todo, el magnífico guión y la relación con los personajes, donde los interrogatorios están a la orden del día. No hay que perderla de vista. «Police's Quest IV», en cambio, es la continuación de la famosa serie, con unos excelentes gráficos digitalizados a partir de fotografías de Los Ángeles, y unos personajes de gran tamaño que se mueven con suavidad por la pantalla. Casi 20 Mb de crímenes y diligencias policiales.

Para terminar con esta breve puesta al día, tenemos dos títulos exclusivos para CD-ROM que prometen romper con todo lo visto hasta el momento. De «Full Throttle» poco se puede decir que no sepáis ya. Técnicamente es impresionante, con unos gráficos mezcla de un cómic futurista y modelos tridimensionales renderizados para los vehículos. Al parecer, su lanzamiento final se ha visto retrasado debido a la incorporación de Mark Hamill, el conocido Luke Skywalker de «La Guerra de las Galaxias», al equipo de doblaje.

«King's Quest VII», por otro lado, es un producto radicalmente distinto, pero no menos interesante. En este caso estamos ante el típico cuento de hadas azucarado que tanto gusta a Roberta Williams, con gráficos SVGA bajo Windows y animaciones sólo vistas en programas como «Dragon's Lair», pero, eso sí, totalmente interactivas. La

EN DIRECTO CON

# LOS NUEVOS CREADORES

*Por Domingo Gómez*

## Todas las técnicas para la próxima generación de videojuegos

En los últimos doce años, desde que existe Micromanía y casi podríamos decir desde que existe el videojuego como concepto, industria y, por qué no decirlo, como forma de comunicación y expresión artística, hemos podido asistir a una continua evolución que ha implicado sustanciales mejoras, no sólo tecnológicas, sino en muchos otros ámbitos: argumentales, gráficas, de interactividad o en el terreno multimedia, pero en el fondo de la cuestión, todos estos logros no hubiesen sido posibles sin los espectaculares avances tecnológicos que ha experimentado el hardware de que dispone el usuarios final y sobre todo, las nuevas tecnologías puestas a disposición de los creadores de los videojuegos. En este artículo vamos a repasar algunas de estas nuevas formas de trabajo que están propiciando el nacimiento de los nuevos juegos.

MICRO manía

# LA HERENCIA DE LA TELEVISIÓN

# BLUE SCREENING

Heredada de la industria audiovisual, el "blue screening" es una técnica que revolucionó en su momento la televisión y posteriormente el cine, porque permitía aislar a los personajes del fondo o background donde se grababan. De esta forma podía filmarse la acción de los actores independientemente del decorado y posteriormente añadirlo mediante un procedimiento automático que eliminaba todo rastro de color azul (de ahí el nombre) sustituyéndolo por la imagen del fondo. De esta forma se ahorraban desplazamientos para ir a los lugares adecuados, se suavizaba la tremenda lucha contrarreloj de los productores que se veían obligados a iniciar la jornada al amanecer para aprovechar al máximo la luz natural o evitar los cambio de color que la luz experimenta durante el día, posibilitaba el rodaje en monumentos históricos donde normalmente no es posible acceder con actores –o se dispone sólo de unos minutos y no hay opción de repetición–, por no hablar de formas más seguras de simular situaciones de peligro en lo alto de edificios, aviones, incendios, etc...

En medios televisivos se conoce el procedimiento como "chroma key" y se utiliza normalmente para conseguir que un presentador pueda tener, como fondo, las imágenes de la noticia que comenta o durante la información meteorológica, etc... Se filma al personaje sobre un fondo azul uniforme y mediante un filtro de señal cromática se consigue separar por completo al sujeto del fondo. Posteriormente, se superpone con el decorado elegido.

Todas estas ventajas son suficientemente poderosas para que el mundo del videojuego adoptase esta técnica como necesaria, pero hay una razón más que es la que definitivamente la ha convertido en imprescindible. ¿Qué ocurre cuando el escenario elegido, simplemente, no existe? es decir, ¿cómo podemos ubicar al personaje en el interior de un volcán de Neptuno, situar la acción en el estómago de un dinosaurio o cualquier otra fantasía de las que se nutren normalmente los videojuegos? Sólo queda la opción de generar, mediante los recursos infográficos pertinentes, un escenario virtual y superponer los sujetos reales.

Para ello se digitalizan todos los fotogramas del rodaje en "blue screenig" y, mediante el uso de un programa especial, se van creado unos nuevos fotogramas compuestos que utilizan las imágenes originales, pixel a pixel, excepto cuando se encuentre el color elegido como fondo, en cuyo caso se coloca el pixel correspondiente a las mismas coordenadas de la otra imagen, la virtual, que vamos a utilizar como nuevo fondo.



Los nuevos actores se enfrentan a mundos virtuales nunca antes imaginados con una gran dificultad: interactuar con personajes, escenarios, criaturas, etc... que no pueden verse ni sentirse y, lo que es peor, no reaccionan ante su interpretación. En la imagen, la actriz Tia Carrera discute los detalles sobre la naturaleza de sus supuestos atacantes en la producción "Dedalous Encounter".

Producciones como "Dog Eat Dog" de Trilobyte también hacen uso de las nuevas tecnologías aplicadas al videojuego. En la foto, un momento del rodaje que se está llevando a cabo en estos días en Oregón (USA).

# Así utilizamos blue screening

*por Jeremy Schwartz de Acclaim*





***Jeremy Schwartz, responsable de nuevas tecnologías de Acclaim, nos explica cómo se aplica el "blue screenig" en sus estudios de Nueva York.***

La técnica de "blue screening" era ya bien conocida en el campo del vídeo, aunque ahora se ha integrado en el desarrollo de los videojuegos, añadiendo grandes recursos creativos y, sobre todo, de productividad.

• Al contrario que otras técnicas, "blue screening" exige mucha preparación antes del rodaje. En compensación, el rendimiento es enorme. En unas pocas horas pueden capturarse todas las animaciones necesarias para un videojuego.

• Antes de iniciar el rodaje de las diferentes tomas, hay que pintar y retocar cuidadosamente todos los objetos, cables, fondos, suelo, etc... con un mismo color. Frecuentemente hay que repintar zonas que se han oscurecido con el uso o que se han manchado involuntariamente. Incluso hay que evitar pisar el escenario, usando protectores en los zapatos para no dejar huellas visibles.

• No es una técnica mejor o peor que otras. Simplemente es diferente y complementaria. Se adapta muy bien a los juegos de tipo arcade en 2D. De hecho, no se pueden capturar modelos tridimensionales con este procedimento.

• Una desventaja del sistema es que las capturas no son reutilizables. Cada vez que se necesiten nuevas animaciones, hay que volver a refilmar todo. No podemos basarnos en trabajos anteriores.

• El rodaje se hace en tiempo real, hasta el punto de que tenemos diferentes dispositivos con las mismas salidas de vídeo que las plataformas de videojuegos más usuales, para poder comprobar "in situ", cómo se verá en realidad el juego en una Super Nintendo, Megadrive, etc...

• En estos momentos estamos produciendo «Batman Forever» con este procedimiento y se pueden ver por aquí los trajes originales. La utilización de fondos azules o verdes depende de la ropa del personaje. Si el personaje tuviese alguna parte azul del mismo color o parecido que el fondo, entonces se cambiaría el color del fondo por verde. Hay que tener en cuenta que hay procesos automáticos de silueteado cuya eficacia depende de la posibilidad de distinguir perfectamente el fondo de los objetos.

• «Batman Forever» no se parece a las anteriores películas de la serie. Ha cambiado de actores, director y equipo de producción, introduce nuevos personajes, como: Robin, el compañero de Batman en los comics y nuevos tipos de villano. Los personajes del film vamos a utilizarlos según nos interese. Dicho de otra forma, puede que en «Batman Forever», la película, haya en realidad más protagonistas de los que necesitamos para el juego.

• Normalmente una productora de cine entrega a los desarrolladores de software el trailer de la película, una colección de fotos y unos cuantos folios con un resumen del guión para que desarrollen un videojuego. Acclaim, muy introducida en la propia cadena de producción de las películas, tiene acceso a los platós de rodaje, realizándose incluso la filmación de escenas especiales para el videojuego utilizando a los actores verdaderos. También hay posibilidad de tener el vestuario, decorados, vehículos, etc... de la película, lo que proporciona elementos de inspiración muy detallados.

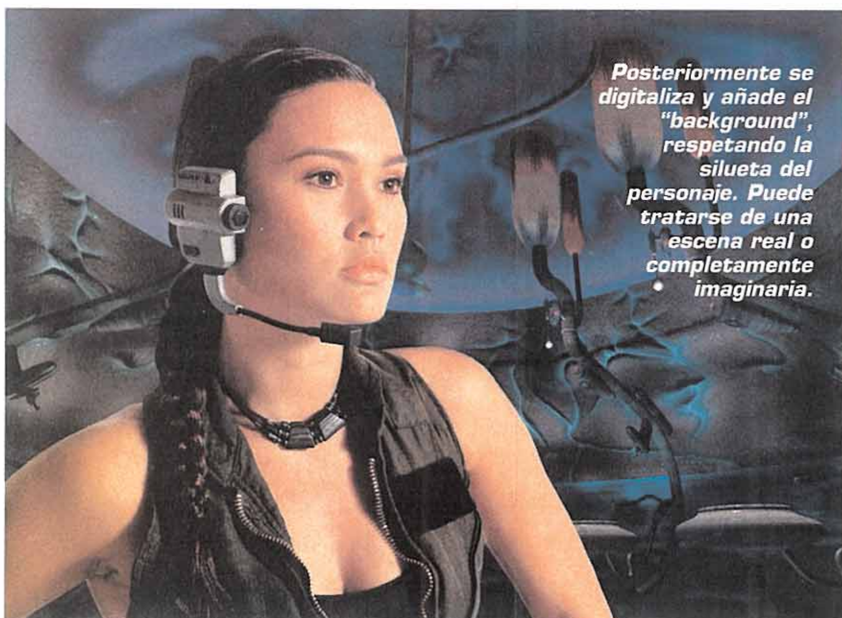




*"Batman Forever", la película, verá la luz en los próximos meses. Mientras tanto, los trajes originales de los actores, prestan su colorido y apariencia a las animaciones del videojuego de Acclaim. En la foto de arriba vemos a Robin, el eterno compañero de Batman, ahora incorporado al film.*



**Durante la primera fase del rodaje de una escena se utiliza "blue screening" para conseguir una secuencia donde sólo figura el personaje, completamente aislado del fondo. En la foto, Tia Carrera (Dedalous Encounter).**



**Posteriormente se digitaliza y añade el "background", respetando la silueta del personaje. Puede tratarse de una escena real o completamente imaginaria.**

**El dispositivo tecnológico para rodar escenas con esta técnica es muy complejo. Por un lado se controla que el personaje real no se salga del entorno que se le tiene asignado, que no haya colores en su vestuario que se confundan con el fondo. Por otra parte, potentes ordenadores digitalizan las imágenes para poder apreciar el resultado final en pantallas de Super Nintendo, MegaDrive, PCs, etc...**

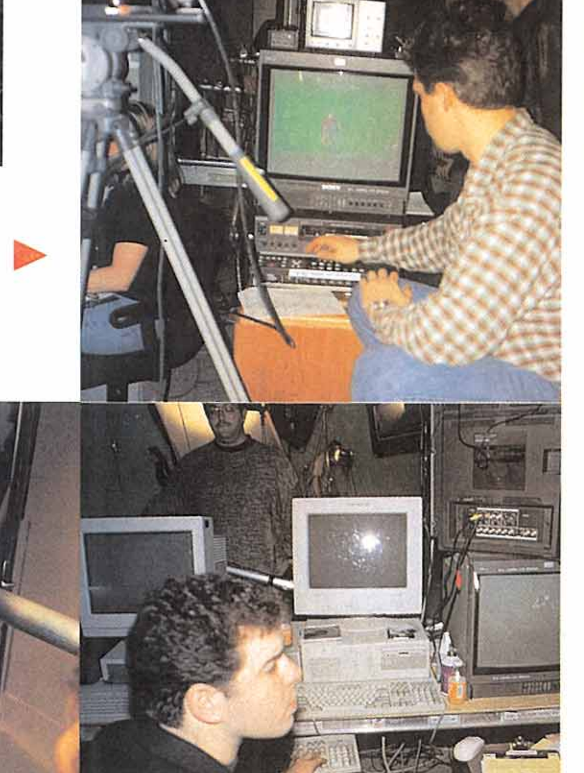
## Los secretos del "blue screening"

● *La iluminación utilizada ha de ser difusa e uniforme, de manera que se eviten sombras arrojadas sobre el fondo.*

● *La conexión entre pared de fondo y suelo debe ser calculada matemáticamente para configurar una parábola. Así se consigue que refleje la misma iluminación, independientemente de en qué ángulo incida la luz, dando la sensación -al no percibirse el encuentro entre pared y suelo- de que se trata de un espacio sin límites, infinito, aunque en realidad tenga sólo unos pocos metros.*

● *Debe utilizarse como fondo un color que no figure en el resto del escenario para poder discriminar y siluetear perfectamente al sujeto de forma automática.*

● *El sujeto no debe acercarse al fondo por dos motivos principalmente. Podría proyectar sombras sobre el escenario de muy difícil supresión. La luz reflejada por el fondo y que tiene una dominante de color muy fuerte (verde o azul) podría afectar al color de la cara o la ropa del sujeto, añadiéndole este matiz.*



# MOVIMIENTO EN DIRECTO

# MOTION CAPTURE

Para conseguir animaciones realistas se utilizan técnicas de captura de movimientos que tienen sus precedentes en el campo de la medicina y la biomecánica. Durante años han existido muy diversos sistemas, pero es en los últimos dos años cuando se han empezado a popularizar los sistemas de captura óptica como el diseñado por Acclaim.

Hay varios sistemas establecidos para generar animaciones partiendo de dos tipos de modelos:

***De esqueleto o "skeleton model"***

Cuando se define un modelo se crea también un esqueleto, es decir la forma en que se relacionan las partes que lo componen y los límites en los desplazamientos relativos de cada una de las pieza que componen el modelo. Tomemos como ejemplo el esqueleto humano. Por ejemplo, no podemos levantar un pie del suelo sin elevar, al mismo tiempo la rodilla. Ambas partes están "conectadas" entre sí. En todos los modelos creados se puede definir un "esqueleto", con sus correspondientes articulaciones y generar reglas de comportamiento de este tipo, que son denominadas "cinemática inversa". A la hora de animar el modelo, todas estas consideraciones serán automáticamente tenidas en cuenta.

***De piel, o "skin model"***

En este tipo de modelos se considera la periferia del sujeto, la silueta, la piel que lo envuelve. Supongamos un personaje que tiene una silueta y luego engorda veinte kilos. Si tomáramos sólo el modelo del esqueleto, ambos serían idénticos. Para ver las diferencias entre ambos personajes, es necesario construir un "skin model".

*Más de medio centenar de sensores son repartidos por el cuerpo del actor del que se va a capturar el movimiento, Convenientemente iluminados, se filman y digitalizan para obtener una nube de puntos que representa su posición.*

# El sistema Motion Capture

*por Wes Trager de Acclaim*



***Wes Trager, Vice Presidente, responsable de ingeniería y tecnologías avanzadas y Director de Desarrollo de Acclaim, nos explica su evolucionado sistema.***

***En la impresionante sala de control del sistema "Motion Capture" se analizan las imágenes procedentes de las cuatro cámaras principales y las dos de referencia.***



En palabras del propio Wes Trager, *"Motion Capture es una tecnología que se está convirtiendo en una herramienta estándar para la creación de caracteres animados. La proliferación de los sistemas de animación por "esqueleto" y su creciente habilidad para importar datos desde los sistemas de captura, ha convertido a sistemas como el nuestro en una realidad práctica".*

Entre las características que debe cumplir un buen sistema de captura óptica como el que nos ocupa están las siguientes:

- **No debe ser restrictivo en ninguna medida para con los desplazamientos del actor. Al mismo tiempo, debe posibilitar tanto la captura de movimientos detallados como de otros menos precisos que afectan al cuerpo entero.**
- **Debe ser exacto tanto espacialmente (en términos de la posición del actor) como en lo que se refiere a la orientación del mismo.**
- **Debe ser rápido y fácilmente ajustable, además de permitir una rápida calibración.**

Los sistemas ópticos como Motion Capture son los que ofrecen la mayor libertad de movimientos, ya que son los únicos que no necesitan ningún tipo de cableado. Todos ellos incorporan marcas direccionalmente reflexivas que devuelven a las cámaras la luz que incide sobre ellas. Se necesitan al menos tres videocámaras, cada una de ellas equipada con una fuente de luz que es alineada para iluminar el campo de visión de esta cámara. Cada cámara está conectada a un videograbador y sus imágenes son digitalizadas. Posteriormente, los datos de cada imagen son procesados por un ordenador que calcula la posición 3D de cada marca, basándose en los diferentes puntos de vista. El conjunto de datos generados es típicamente aplicado a un sistema de cinemática inversa para animar un esqueleto.

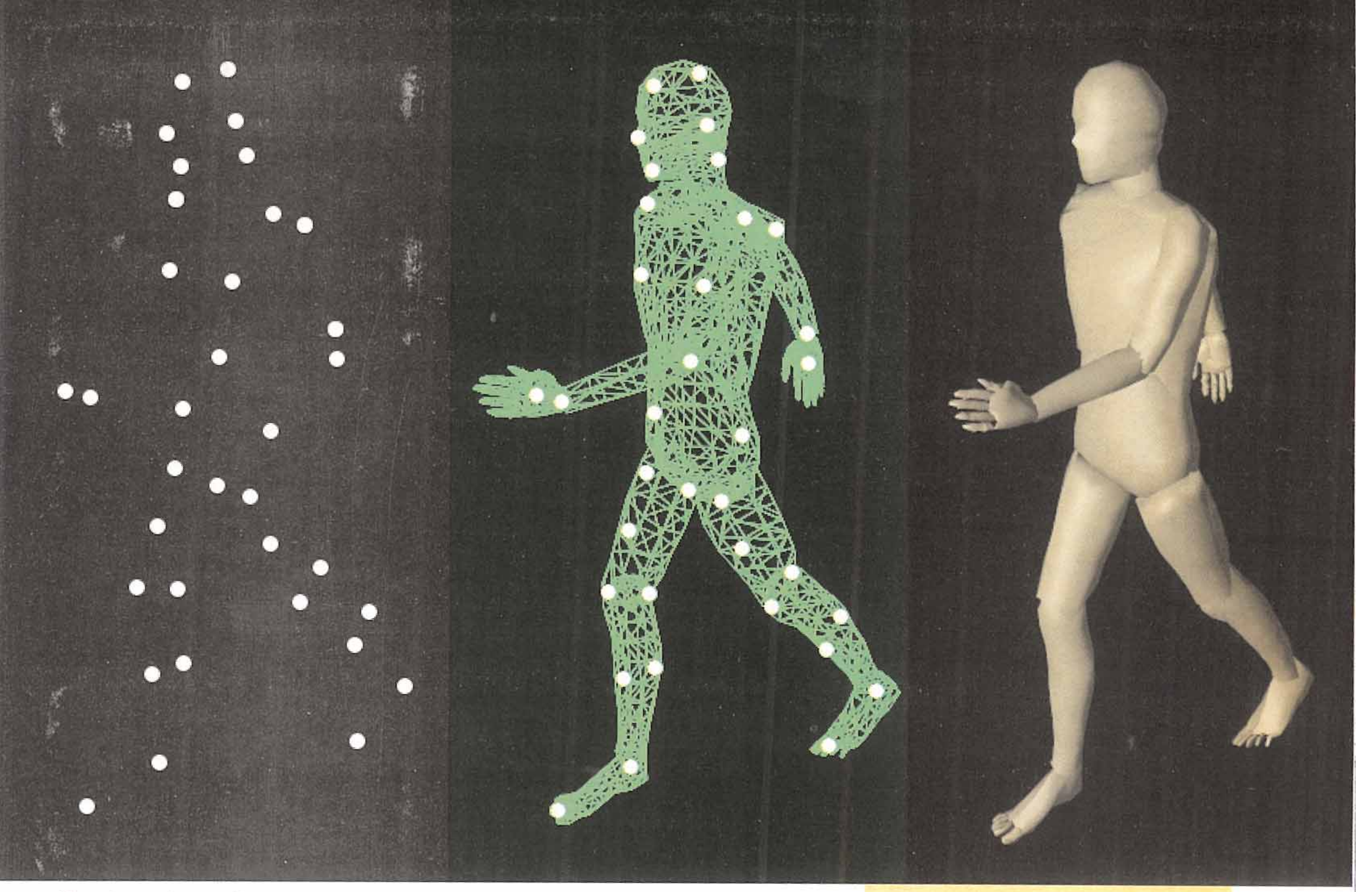
El proceso de captura de movimientos de Acclaim es óptico y utiliza actualmente un conjunto de cuatro cámaras. Al ser óptico, los movimientos naturales del actor no se ven obstaculizados por alambres u otro tipo de impedimentos.

La captura de datos está basada en las rotaciones de los huesos en lugar de en las posiciones de las articulaciones. Esta técnica suministra un movimiento del cuerpo más realista y preciso sin necesidad de una solución basada en modelos de "esqueleto" o cinemática inversa. Los datos son derivados en el mismo proceso de captura, usando los conocimientos biomecánicos sobre la manera en que un sistema esqueletal se comporta. Adicionalmente existen herramientas de edición que permiten moldear los datos del movimiento después de capturados suministrando un control creativo completo sobre el movimiento final.

Uno de los problemas más típicos de los sistemas ópticos es el hecho de que es bastante fácil para el actor ocultar una o más marcas provocando "agujeros" en el flujo de datos. Este problema de ocultación puede ser minimizado añadiendo más cámaras o más marcas o ambas cosas. No ostante, añadir más cámaras hace que el seguimiento de cada marca sea más complejo, aumentando el tiempo de uso de la CPU. El incremento del número de marcas provoca un mayor "factor de confusión" o lo que es lo mismo, averiguar qué marca es cada cual. Los sistemas ópticos están también limitados por su propia resolución, de las cámaras y de la sofisticación de sus sistemas de seguimiento.

## Animación de "esqueleto"

El uso de un "esqueleto" (estructura articulada) para controlar un carácter 3D



***Tres fases de un mismo proyecto: Captación de los puntos luminosos, aplicación de los datos a una estructura de esqueleto y modelización de la piel.***

ha crecido en popularidad en los últimos años apareciendo virtualmente en todos los sistemas de animación que existen en el mercado.

La animación por esqueleto permite al artista posicionar y controlar fácilmente la rotación de los puntos de un personaje 3D. El artista puede concentrarse en animar al personaje utilizando el sistema de esqueleto para después crear una piel geométrica que representa el aspecto del personaje y combinarla con el esqueleto animado. Los sistemas de esqueleto son jerárquicos por definición y permiten el control de los personajes de una manera muy eficiente. Dotados de agradables y potentes interfaces, pueden ser excelentes entornos para que los artistas controlen los complejos algoritmos que implica la animación de estructuras conectadas.

Este tipo de animación esqueletal incluye otro beneficio: el uso de la cinemática inversa para la animación de un personaje.

## Cinemática inversa

La cinemática inversa fue un paso de gigante para las animaciones 3D, permitiendo al artista controlar a los personajes como si se trataran de conexiones mecánicas, es decir, una cadena cinemática. Los puntos de control, conectados a los finales de estos supuestos "eslabones" permiten que la cadena completa sea manipulada por un punto simple. En el caso de un brazo, el punto de manejo puede ser una mano o el hombro.

Estos puntos de control pueden ser, además, manejados por datos externos. En otras palabras, la cinemática inversa permite al artista diseñar una estructura de esqueleto que puede ser manejada por grupos de datos creados por un sistema de captura de movimientos. Típicamente estos grupos de datos se crean moviendo puntos en un espacio 3D que representa, fotograma a fotograma, la posición de los senso- ►

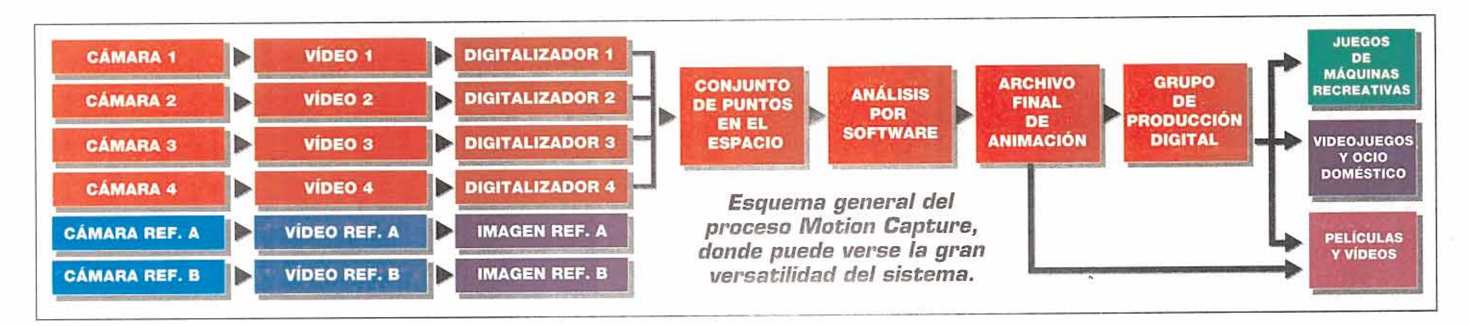
## Ventajas de Motion Capture sobre otros procedimientos

- *Las secuencias de captura de movimientos son reutilizables. Pueden aplicarse en un momento dado a otros protagonistas tales como animales, máquinas, etc...*

- *Los movimientos humanos conseguidos de esta forma tienen un grado de realismo imposible de lograr por otros métodos.*

- *La captura de movimientos en sí misma, se hace en tiempo real, es decir, se tarda muy poco tiempo, comparado con otros sistemas.*

- *Se puede hacer captura de cualquier objeto (coches, por ejemplo), persona o animal. Por ejemplo de un caballo, etc...., con lo que se consigue un grado de realismo impresionante.*



*Esquema general del proceso Motion Capture, donde puede verse la gran versatilidad del sistema.*

res colocados en el actor. De esta forma incluso sistemas con un número muy limitado de sensores pueden animar estructuras muy complejas haciendo uso de la cinemática inversa.

No obstante, si intentamos controlar estos puntos directamente con datos externos, descubriremos que el modelo no representa con exactitud el comportamiento de los huesos del actor. Sólo monitorizando cómo la piel es influenciada por los movimientos de los huesos del actor podremos conseguir una animación real. La estructura de un esqueleto de un actor real es muy compleja y no puede ser con facilidad duplicada matemáticamente y todavía mucho más compleja es la estructura de la piel sobre el esqueleto, a su vez combinada con el efecto de la musculatura.

El problema se resuelve conectando los conjuntos de datos con los puntos de control de una forma "elástica". Así permitimos que el grupo de datos influencie los puntos de control, pero respetando ciertos límites en el movimiento de la estructura del esqueleto que la solución de la cinemática inversa obviaría. Incluso si nuestro conjunto de datos 3D fuese extremadamente preciso, encontraríamos diferencias fundamentales entre qué es lo que los datos representan y lo que queremos representar, concluyendo en resultados nada exactos.

En la medida en la que incrementamos el número de puntos de captura dependemos menos de la cinemática inversa y más del sistema de acoplamiento mecánico elástico. Si fuéramos capaces de hacer un seguimiento de suficientes sensores, de hecho no necesitaríamos para nada la cinemática inversa. Por otro lado la cantidad de cálculos puede ser muy grande, por no hablar de su complejidad, cuando manejamos numerosos puntos de captura. Superando los 30 puntos, empieza a ser más económico almacenar los datos como series de rotaciones de los huesos en lugar de puntos de ubicación 3D en el espacio. Además, los datos sobre la rotación manejan directamente el esqueleto eliminando la necesidad de cálculos extra y acelerando el proceso de animación de la piel.

## Un sistema experto en movimientos

Acclaim utiliza un sistema experto que contiene información biomecánica sobre cómo el cuerpo se comporta en movimiento. Esta base de conocimiento incluye información sobre los límites, masas, inercia y otros factores que afectan al movimiento humano. Durante la fase seguimiento y análisis de la captura del movimiento, los datos son manipulados por el sistema produciendo una solución para cada movimiento.

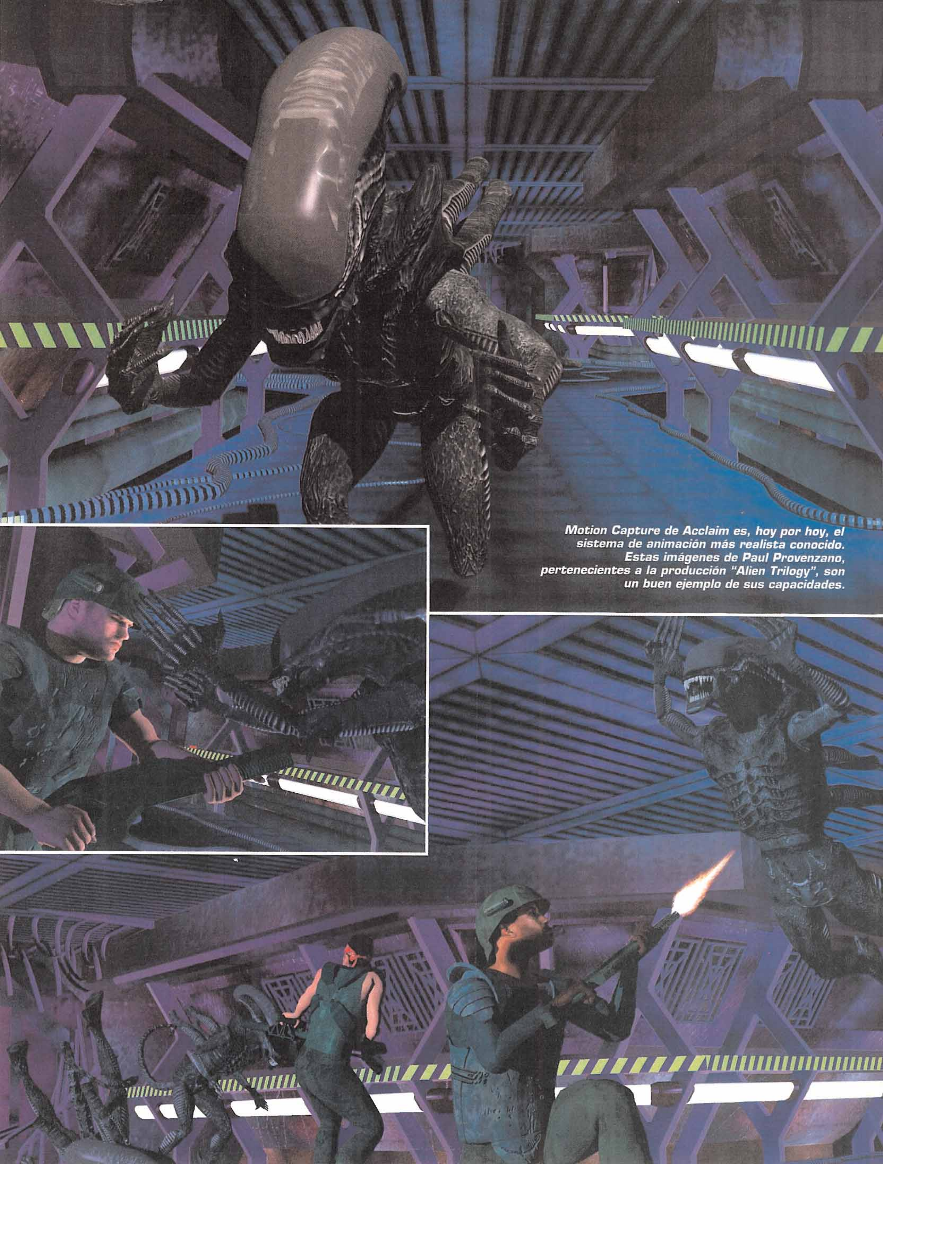
El proceso de seguimiento automáticamente analiza los puntos de cada actor desde los ángulos suministrados por las cuatro cámaras. Al menos dos vistas son necesarias a la vez, lo que nos da cierto nivel de redundancia en el proceso, puesto que en ocasiones vemos que hay puntos ocultos desde un ángulo concreto por objetos de la escena u otras partes del cuerpo del actor. De hecho, los puntos podrían ser seguidos desde una sola cámara, e incluso si se produjera una ocultación total (siempre que no sea muy prolongada) podríamos interpolar su posición. En otras palabras, siempre que un punto sea visible después de una ocultación pasajera, los algoritmos de seguimiento lo interpretarán con éxito. No hace falta decir que los algoritmos implicados en este procedimiento son muy complejos y se basan en años de investigación médica y científica sobre cómo el esqueleto humano se comporta, pudiendo reproducir con exactitud sofisticados movimientos, incluso en áreas tan exigentes como los hombros.

## Sensores, cuántos y dónde

El número de sensores usados en el proceso tiene un gran impacto en la calidad y realismo del movimiento resultante. En un sentido simplista, se puede decir que cuanto más sensores se usen, mejor y más preciso será el movimiento. En Acclaim usan 140 sensores en una sesión con dos actores y, normalmente, de 50 a 60 por actor. La naturaleza del movimiento que se captura dictará, en cierta medida, cuántos sensores deben utilizarse. Por ejemplo si no hay movimientos de los dedos individualmente, bastarán algunos sensores en la mano. Aunque el número de sensores determina el tiempo de proceso de los algoritmos, una de las principales razones para tener una mayor cantidad de ellos en una sesión de captura, es evitar lo más posible el problema de la ocultación. La ubicación típica de los sensores se basa en las articulaciones del personaje.

## Captura de movimientos usando múltiples actores

Cuando se utilizan actores sintéticos, sus acciones deben ser, a menudo, supuestas por los actores vivos y éste es uno de los mayores problemas de esta ►



*Motion Capture de Acclaim es, hoy por hoy, el sistema de animación más realista conocido. Estas imágenes de Paul Provenzano, pertenecientes a la producción "Alien Trilogy", son un buen ejemplo de sus capacidades.*

técnica: la dificultad que tienen los actores reales de hablar o interactuar con... nadie, es el llamado "síndrome de Roger Rabbit". Permitiendo al actor interactuar con otras personas se consiguen mejores actuaciones y en menos tiempo.

La mayoría de los sistemas de captura permiten sólo analizar el movimiento de un actor al mismo tiempo. Usando más de un actor se multiplican los problemas asociados con los sistemas de cable. Sin embargo, tanto para los actores como para los coreógrafos, no hay sustituto válido para un sistema de múltiples actores. Los directores no pueden conseguir que sus actores hagan exactamente lo mismo de una escena a la siguiente. Algunos tipos de interacción entre personajes, sobre todo si implican contacto físico, sólo pueden llevarse a cabo utilizando múltiples actores simultáneamente, desde un simple estrechamiento de manos a una compleja escena de lucha libre.

## Edición del movimiento

La captura del movimiento utilizando los procedimientos antes mencionados implica la posibilidad de que estos datos sean utilizados directamente por el sistema. ¿Por qué se necesita entonces tener la posibilidad de editar los movimientos? La captura del movimiento y su uso posterior tal cual, es de hecho una parte muy simple del verdadero potencial de esta técnica. Muchas veces lo que se pretende es tomar un movimiento como base para modificarlo, estilizarlo, exagerarlo o redirigirlo, como es el caso en el que deseamos que el sujeto se traslade por un determinado sendero del escenario, para lo que tendremos que añadir movimientos concretos de traslación a la captura original. De forma similar, también nos puede interesar aplicar los movimientos capturados con un personaje a otro diferente, apareciendo entonces problemas de escala. Por ejemplo, no pueden ser aplicados sin edición previa, los movimientos tomados de una chica, a un niño, puesto que varían las proporciones, etc... Podemos tener interés en aplicar el movimiento de una persona a objetos inanimados, como una silla, etc... Otro caso que precisa edición es si queremos crear una especie de ballet, aplicando la captura del movimiento, a un número determinado de personas, con pequeñas diferencias. Por ejemplo, el final de un movimiento complicado no ha sido suficientemente marcado. ¿Por qué repetir toda la secuencia si podemos editar y corregir el final?

## Cómo se lleva a cabo el proceso Motion Capture



*Lo primero que hay que hacer es disponer de un estudio amplio, ya que la captura de movimiento implica carreras, velocidad, saltos y todo esto no se puede hacer en un cuarto pequeño.*

*Todo el interior, muebles, cableados, fondo, etc... se pinta de negro ya que cualquier tipo de reflejo o luz parásita desvirtuaría la captura.*

*El sujeto motivo de la captura es también oscurecido mediante prendas de licra negra, sobre las que se colocan las esferas reflectantes.*

*En esta localización se colocan 6 cámaras, cuatro en los vértices, provistas de varios focos que iluminan directamente al sujeto, y otras dos en el fondo y el lateral. Estas dos últimas cámaras sólo tienen una función de control y sirven básicamente para ver el movimiento real y decidir si era exactamente lo que buscábamos. Si el movimiento no fue el adecuado, basta con rebobinar las cintas y capturar una nueva acción.*

*Con las restantes cuatro cámaras se graban cuatro cintas de videotape en Betacam Pro.*

*La grabación de cada secuencia de movimientos sólo tarda unos segundos.*

*Posteriormente se visualizan las dos cintas de referencia, para ver si el movimiento ha sido correcto.*

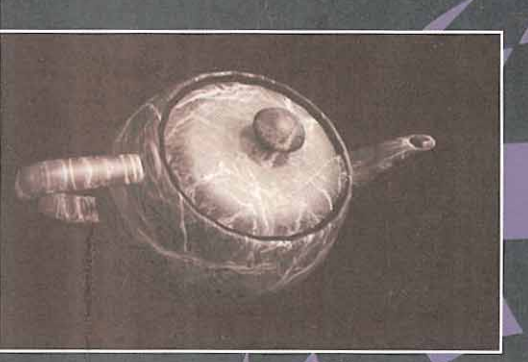
*La captura de los movimientos se practica ópticamente. Para ello, se colocan repartidos por el cuerpo del sujeto aproximadamente 65 pequeñas esferas reflectantes. Con esta captura lo que se obtiene en realidad son cuatro cintas de vídeo diferentes con una gran cantidad de puntos luminosos.*

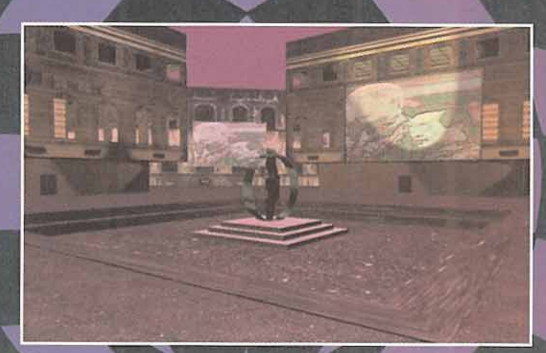
*Si se da por buena la captura se procede a digitalizar, fotograma a fotograma, la información de la cuatro cámaras. De los cuatro fotogramas que corresponden a un mismo instante, se obtienen unas nubes de puntos que corresponden a lo que ha visto cada cámara en ese preciso instante. Un complejo análisis matemático, llevado a cabo por varios ordenadores Silicom Graphics procesando los datos en paralelo, da como resultado la posición en el espacio (3D) de cada uno de los puntos. Con estos datos, aplicados al modelo previamente creado, se genera el movimiento.*

*Se posiciona el modelo, según la trayectoria que deseamos para él dentro del escenario, aplicándole los datos del movimiento en cada momento para hacer el render, bien en tiempo real si la potencia de la máquina lo permite, o bien para general escenas pre-renderizadas.*

# RENDER EN TIEMPO REAL

# BRENDER







***Volúmenes, luces, sombras y texturas son, desde ahora, aplicables a cualquier modelo y desde cualquier ángulo, en tiempo real. No, no se trata de un sueño. Es simplemente Brender.***

La veterana compañía Argonaut Software es líder en las innovaciones 3D, tanto en el capítulo de software como de hardware. De hecho, poca gente conoce que crearon para Nintendo «StarFox», –comercializado en España con el nombre de «Star Wing»– el programa 3D más vendido de todos los tiempo. Este cartucho incluía además el chip SuperFX, un coprocesador gráfico del tipo RISC sin cuya ayuda no hubiese sido posible para la Super Nintendo renderizar en tiempo real los gráficos de este juego.

Doce años después de su fundación, esta rentable compañía ha creado una división, denominada Argonaut Technologies que va a dedicarse a comercializar para otros desarrolladores de software las bases tecnológicas sobre las que se sustenta Argonaut. Una de estas creaciones es Brender, un sistema de render en tiempo real que no necesita de hardware auxiliar.

La base técnica de cualquier procedimiento de render es dividir la imagen real en una serie de polígonos cuyo tamaño, orientación y color son recalculados cada vez que un objeto se mueve o el usuario cambia de punto de vista.

Hasta ahora, los ordenadores no eran suficientemente potentes como para afrontar, sin la ayuda de hardware, el desafío de presentar al usuario, en tiempo real, cada imagen, desde el punto de vista elegido por el usuario. De hecho existían procedimientos que lo intentaban, pero con unas limitaciones tan drásticas en el número de polígonos presentados, que en la práctica no eran útiles.

Brender se usa en plataformas de hardware muy evolucionadas, diez o veinte veces más potentes de las que existían hasta hace sólo un par de años.

Tres son los puntos claves de este nuevo sistema:

*Software muy depurado y a muy bajo nivel, fruto de varios años de experiencia, que permite obtener las máximas prestaciones de los microprocesadores.*

*Adaptabilidad a otras plataformas. Es decir, los programas desarrollados mediante el uso de brender pueden ser transportados con facilidad a otros ordenadores o consolas, con lo que se acorta el tiempo de desarrollo.*

*Detección y aprovechamiento de dispositivos hardware auxiliares, aceleradores gráficos, etc... en el caso de que estuviesen disponibles en el equipo de un usuario.*

## Características técnicas

- *Brender es capaz de renderizar 118.000 polígonos por segundo en tiempo real en un PC 486, a 100 Mhz, utilizando una tarjeta gráfica con tecnología de bus local.*
- *Disponible para plataformas 386, 486 y Pentium, puede utilizarse desde DOS, Windows 3.1, Windows 95 y Windows NT.*
- *Soporta aceleración gráfica opcional con tarjetas como la Cirrus Logic XLR8, que duplican o incluso triplican sus prestaciones.*
- *Los juegos programados con Brender pueden ser fácilmente trasladados a Sony Playstation, Apple Macintosh, Sega 32x, Sega Saturn o Nintendo Ultra 64.*
- *Permite la importación de modelos desde 3D Studio y en breve lo hará desde otras plataformas.*



«Starglider», «1/2», «Creature Shock», «Birds of Prey», e incluso «Stunt Racer» de Argonaut, tienen una cosa en común: sus gráficos tridimensionales. Jez San fue el primer programador que abrió nuevos caminos con «Starglider» en el campo de las presentaciones en 3D. Ello, junto con sus claras e innovadoras ideas, le convirtió en un personaje famoso dentro del sector del videojuego. Apoyado por un equipo de programación destinado a alcanzar la sorprendente cifra de 200 miembros a finales de este año, una multitud de lanzamientos y la reciente comercialización de BRender y un paquete de diseño gráfico en 3D, hemos creído llegada la hora de consultar la bola de cristal de Jez y averiguar qué nos ofrece en estos momentos y con qué tiene pensado sorprendernos en los próximos meses.

# JEZ SAN
## DIRECTOR GERENTE DE ARGONAUT
# NOS PRESENTA BRENDER

**MICROMANÍA:** En los últimos meses se han lanzado al menos tres productos o aceleradores de gráficos similares. ¿Podrías decirnos por qué este campo requiere este tipo de herramientas de programación que, a fin de cuentas, no ofrecen ninguna ventaja al usuario?

**JEZ SAN:** *BRender ha sido diseñado como herramienta de programación. Los usuarios se beneficiarán en la medida en que van a adquirir mejores programas. BRender es un paquete de renderización de imágenes tridimensionales en tiempo real que se presenta en forma de biblioteca, y los programadores van a adjuntar esa biblioteca a sus programas para conseguir efectos como sombreados gouraud, mapeados de texturas, mapeados de ambiente, creación de fuentes de luz, etc. Hay muchos paquetes en el mercado, e incluso chips 3D a punto de comercializarse, pero todos ellos son incompatibles entre sí. Por ello hemos intentado dar un carácter global a BRender.*

**M.M.:** Otros paquetes similares pueden manipular y renderizar objetos, pero no crearlos. ¿Se ha introducido esta función en BRender?

**J.S.:** *Ocurre casi al revés. Algunos de los otros paquetes permiten la creación de objetos, pero no a la suficiente velocidad como para introducirlos en videojuegos. BRender está capacitado para crear imágenes 3D en tiempo real. Otros paquetes como 3D Studio pueden generar este tipo de objetos para su posterior manipulación con BRender. Compañías como Disney, Virgin, etc., se han inspirado en nuestros productos. Hay muchas que han comprado BRender y luego nunca nos comunican sus proyectos. No cobramos ningún tipo de "royalties".*

**M.M.:** ¿Puede crearse BRender en C para su posterior traslado a otros sistemas?

**J.S.:** *Sí, BRender ha sido desarrollado en su mayor parte en C y concebido para su conversión a otros sistemas, como PC Dos, PC Windows 95, NT, etc. Estamos trabajando en las versiones para Saturn y Mac, y pensamos convertir BRender a todos los sistemas de juego existentes, incluso recreativas.*

**M.M.:** La prensa ha publicado unas declaraciones tuyas en las que afirmabas que los juegos tridimensionales están cautivando la imaginación del público y, por tanto, las compañías de programación van a disponer con BRender de una herramienta idónea para diseñarlos. ¿No puede conducir esto a que los usuarios se cansen de ver juegos similares?

**J.S.:** *No creo que la gente llegue a hartarse jamás de los juegos tridimensionales, ya que el futuro del sector está en ese tipo de programas. De todas formas, pase lo que pase, los programadores deberían poner fin a las imitaciones de grandes éxitos, como ha ocurrido con «Doom» y su larga lista de clónicos. «Doom» es un juego excelente, pero el público no necesita otros 50 programas como él. La tecnología tridimensional no está limitada por el tipo de juegos que se puedan programar, ni tampoco restringe el número de géneros a disposición del público, pero siempre es muy importante que los programadores intenten ser originales y utilicen su imaginación. La tecnología en sí misma no supone ningún límite, todo depende de la creatividad de los programadores.*

**M.M.:** Una gran cantidad de los programas que actualmente se están desarrollando utilizan gráficos poligonales. ¿Es esta una moda pasajera?

**J.S.:** *Los juegos de gráficos poligonales no son en absoluto una moda pasajera, ya que constituyen una notable área de expansión. Cada vez hay más programas de este tipo y ello se debe a que, a pesar de que dichos gráficos pueden resultar un poco "crudos" en comparación con los juegos de 2D diseñados a mano; la profundidad de juego de los programas tridimensionales es mucho mayor. Gracias a la tridimensionalidad, los personajes se pueden mover en tres dimensiones reales, en lugar de desplazarse de un lado a otro de la pantalla o saltar de plataforma en plataforma al estilo de Mario o Sonic. Con el suficiente nivel de profundidad y jugabilidad, los personajes pueden ir a cualquier sitio e incluso entrar en la pantalla, hay infinidad de posibilidades. En las máquinas antiguas, los juegos de gráficos poligonales en 3D carecían de calidad gráfica, pero al ir potenciándose los formatos –los sistemas de videojuegos del futuro son un buen ejemplo de esto– los juegos tendrán un aspecto casi tan atractivo, si no más, que los programas de 2D, y la jugabilidad será muy superior.*

**M.M.:** Parece que a los programadores sólo les preocupan la potencia de las máquinas. ¿Han olvidado que lo más importante son los juegos?

**J.S.:** *No importa lo buena que pueda ser una máquina desde el punto de vista técnico, si los juegos son deficientes o no ofrecen la suficiente diversión. Las demostraciones gráficas no tienen nada de malo, ni tampoco las películas interactivas; todas ellas tienen cabida en este mercado, pero si queremos avanzar en el terreno de la jugabilidad debemos dejar a un lado la calidad gráfica, aunque algunos jugadores exigen a la vez unos gráficos espectaculares y una gran jugabilidad. ¡Para obtener ambas cosas hacen falta las nuevas máquinas!*

*Derek de la Fuente / J.C.R.*

# TÉCNICAS GRÁFICAS AVANZADAS
# PARA EL SUJETO Y SU ENTORNO

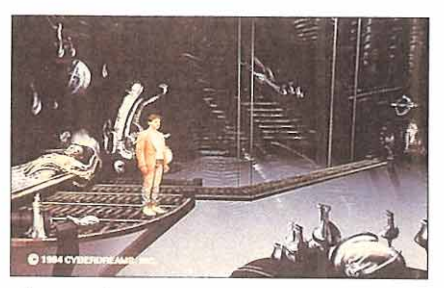
No hace falta remontarse muy lejos para apreciar la enorme mejora que ha experimentado el aspecto gráfico de los videojuegos. La relación entre entorno y personaje incrementa su complejidad gráfica al mismo tiempo que desde el punto de vista del usuario, se consigue una mayor interactividad. Probablemente, todos estos avances eran, desde que se inventó el primer juego, un anhelo inalcanzable y no se han realizado antes por la necesaria evolución tecnológica que muchas de estas ideas exigían.

## Personajes en 2D

Hasta hace bien poco, sólo había una opción para presentar los personajes en movimiento contra un fondo estático. Se precalculaba toda la secuencia de movimientos de un personaje formando un conjunto de varios cientos de posiciones. Son los comúnmente llamados "sprites". Estas animaciones precalculadas pueden hacerse de dos formas diferentes:

Dibujos animados.- El dibujante crea toda la secuencia de movimientos necesaria para un desplazamiento. Luego se escanean o se copian en el ordenador con un programa de dibujo. Juegos como «Heart of Darkness» de Amazing Studio usan esta técnica.

Vídeo Digitalizado.- Se filman en vídeo los movimientos reales de un personaje, después se digitalizan fotograma a fotograma y se silueta el personaje, obteniendo un conjunto de sprites. Esta técnica se ha utilizado en «Dark Seed II» de CyberDreams.




***Los sprites que forman la animación del personaje en 2D pueden ser dibujados (Heart of Darkness) o digitalizados (Dark Seed II).***





***"The 11th Hour" o "Chaos Control" son buenos ejemplos de la utilización de escenas pre-renderizadas para dar a las animaciones mayor vistosidad.***

## Las animaciones

A pesar de que en la mayoría de los juegos los personajes están animados, no se habla de verdadera animación hasta que ésta no afecta al personaje y al fondo. En casi todos los juegos de la última generación podemos ver largas secuencias animadas carecen de interactividad. Son las llamadas escenas "intro" o "cinemáticas". Los personajes, los movimientos de cámara, los cambios de iluminación, los diversos ángulos y la manera en que nos son mostrados los fondos, suelen estar precalculados mediante el uso de programas funcionando en potentes plataformas de hardware. Así se consigue "renderizar" (representar) en pocas horas todo el conjunto de la escena. Los cálculos matemáticos que implica la representación de una sola de estas escenas en el ordenador de un usuario medio, probablemente le tendrían trabajando dos semanas. Es por esto que se tiende a utilizar sistemas de pre-renderización en máquinas con mayor potencia de cálculo.

Un buen ejemplo es «Chaos Control» de Infogrames o «The 11th Hour» de Trylobyte. Con esta técnica el ordenador del usuario se limita a cargar los fotogramas de la animación, uno trás otro. Los fondos estáticos, normalmente proceden de los dibujos de un ilustrador digitalizados, o son fotografías (recordemos la serie de «Carmen Sandiego»). La tendencia actual es renderizar los fondos utilizando potentes estaciones Silicon Graphics, o cuando menos, «3D Studio». La ventaja de los modelos 3D, tanto de los fondos como de los personajes es que pueden ser vistos desde cualquier ángulo, lo que la da el programador mucha más libertad a la hora de crear las escenas.

## Render en tiempo real, la cuarta dimensión

Un salto cuántico mucho más importante que el paso del 2D al 3D lo ha supuesto el render en tiempo real. Con esto se añade una nueva dimensión (la temporal, la cuarta dimensión) a los videojuegos. No es que antes no existiera el factor tiempo en el videojuego, la cuestión es que era un tiempo precalculado, fuera del control del usuario. Es decir, el juego era planificado de manera que cuando se llegaba a un punto ocurría tal cosa, o tal otra. Todo estaba previsto. Con el render en tiempo real no existen situaciones precalculadas. El jugador se mueve a su antojo y el escenario es recreado para él en cada momento.

El precursor del render en tiempo real para los objetos y personajes (en 2D) fue «FlashBack» de Delphine, que no contenía un conjunto de sprites como tal, sino una serie de fórmulas que generaban el movimiento según la dirección, la velocidad, etc... Dos son los secretos que hicieron posible esta innovación: el pequeño tamaño de los personajes y la simplicidad de los mismos lo que exigía realmente poco cálculo.

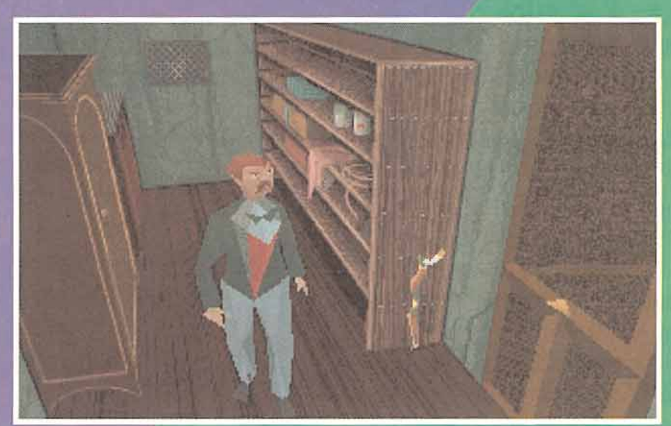
Poco después pudimos ver un juego de boxeo y otro de tenis (de Infogrames) que renderizaban al personaje en tiempo real y en 3D, aunque eso sí, se trataba de formas alámbricas, sin nigún tipo de solidez o texturas.

Más tarde surge el render en tiempo real de los personajes mucho más sofisticado con «Alone in the Dark», al que siguió luego «Ecstatica», basados en poligonales y elipsoides respectivamente. En ambos casos el entorno es en 2D, aunque los personajes están ya texturizados utilizando la denominada técnica de "Sombreado de Gouraud", que es al mismo tiempo la más rápida, simple y eficaz para transmitir la sensación de textura y sombreado sin grandes complicaciones.

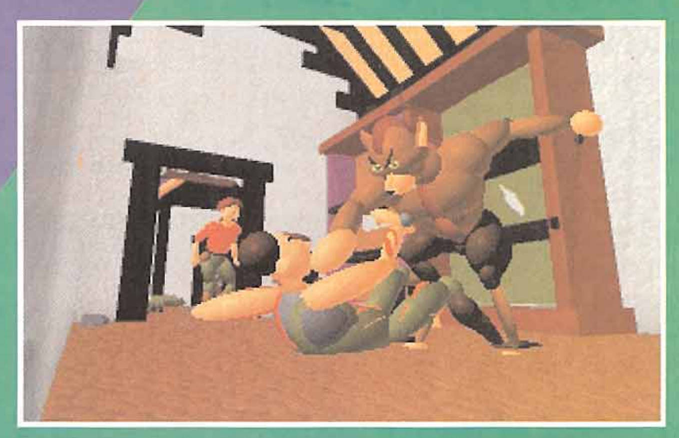
Posteriormente, un nuevo avance: render en tiempo real de los fondos con «Rebel Assault». Fue el primero que lo consiguió con ayuda de un software muy depurado, aunque actualmente los chips especializados para el control de vídeo de las consolas Super Nintendo (control de rotaciones y reescalados por hardware), 3DO y posteriormente Saturn, Play Station y Ultra 64 han supuesto nuevos desafíos en esta misma línea.



*"Flashback" significó un primer paso para el render en tiempo real, si bien estaba limitado a sólo dos dimensiones.*



*"Alone in The Dark" explotó al máximo la potencia del Pc renderizando en tiempo real personajes poligonales sobre fondos de bitmap.*



*"Ecstática" representó un nuevo paso en la carrera contra el tiempo real. El render de elipsoides da volumen a los personajes.*




*Para muchos el mejor juego de render en tiempo real que existe, no cabe duda de que "Rebel Assault" marcó un hito tecnológico.*

# tana al futuro

novedad radica en que los seis capítulos que incorpora se pueden jugar en cualquier orden, evitando que nos quedemos atascados en un determinado lugar.
Por supuesto, no podemos olvidarnos de otras novedades como «Guilty», «Bloodnet», o «Star Trek: The Next Generation», que comentaremos a su debido tiempo, ya que ahora nos piden paso todo un pelotón de aventureros gráficos atrapados en infinidad de mundos imaginarios.



## PROBLEMAS CON SOLUCIÓN

El primero en contarnos sus penas es Guillermo Leo, de Madrid, que se pasa las noches en vela esperando noticias de «Victoriana». Pues bien, Guillermo, de momento puedo decirte que está realizado por Divide by Zero, los autores de «Innocent Until Caught» y «Guilty», y que aparecerá sobre los meses de mayo o junio. Lo cierto es que tiene muy buena pinta: los gráficos están muy cuidados y el desarrollo es en realidad un homenaje a Julio Verne, con escenas de «Viaje a la Luna» o «20.000 Leguas de Viaje Submarino».
Sobre tus problemas con «Operation Stealth», decirte que al llegar a la ciudad tienes que localizar a tu contacto en el parque, cambiando el dinero por monedas del país para comprar flores en la floristería.
Por otra parte, Juan Carlos Muñoz, de Sevilla, se ha quedado atascado delante de las puertas del castillo de «The Legend of Kyrandia I», ya que no sabe que la llave está en una sala al otro lado del Río Volcánico, en el mundo subterráneo, a la que sólo se puede llegar cuando obtienes la gema púrpura que te entregan los dos espíritus del Panteón de la Luz. Para entrar en el castillo también necesitas la gema que te da tu madre,











si depositas una flor encima de su tumba.
Desde Cartagena, María Ángeles Hernández escribe al Club en representación de un montón de amigos, para bombardearme con preguntas relativas a «King's Quest V». Todas tus dificultades se resuelven entrando en el Templo del desierto, gracias a la vara de los tuaregs que se encuentra en una tienda dentro del laberinto de arena. Allí encontrarás la vasija y la moneda, que sirve para que la gitana te entregue un amuleto. Con estos dos objetos puedes vencer a la bruja, en cuya casa localizarás nuevas pistas para resolver el resto de los enigmas. Ya verás como, una vez que arrancas, el resto es pan comido. Seguimos ahora en el Reino de Daventry, pero un capítulo más adelante, ya que Daniel Fernández, de Madrid, no puede resolver los jeroglíficos de la Isla de la Montaña, sin duda porque no se ha dado cuenta de que son las claves del juego. En el manual encontrarás todas las respuestas.
El siguiente socio que nos ha escrito no está atascado en ninguna aventura, al menos de momento. Diego Fernández, de Orense, nos manda la lista de todas las aventuras que posee, –¿todavía no has probado la saga de «Monkey Island»?– y me pregunta si hacer una copia de seguridad es piratear un juego. La respuesta es muy sencilla: por supuesto que no. Puedes hacer todas las copias de seguridad que quieras, siempre que las utilices exclusivamente para tí. Pasamos así a saludar a la última aventurera del mes, que muy educadamente nos pide que le resolvamos un sinfín de dudas. Irene Sancho, de Barcelona, necesita saber que el dinero para viajar a Alemania, en «Gabriel Knight», se consigue con la tarjeta de crédito de Mosely. Para hacerte con el brazalete tienes que hacer un molde con un poco de barro, eligiendo la opción TAKE BRACELET y ►

# EL CLUB DE LA AVENTURA










BLESS BRACELET en la conversación. El código vudú puedes traducirlo en la casa de Moonbeam, el segundo día. Para abrir la cripta de Gedde pulsa el botón que hay debajo de la placa. En «Quest for Glory I», la poción dispel se usa al final del juego, con Elsa. Los champiñones son la moneda de cambio para negociar con algunos personajes. Si quieres entrar en la cueva, tienes que conseguir la llave que tienen Brutus y Bruno, que aparecen aleatoriamente, y pronunciar la contraseña: "Hiden Goseke". Y finalmente, el lodo en «King's Quest VI» lo puedes coger con la taza, encima de la cabeza del tronco, después de la batalla de barro. La hoja de menta está dentro de una pequeña cueva a la derecha de la cima de la Montaña Sagrada, pero necesitas una luz para encontrarla.
Cerramos la reunión mensual diciéndole a José María Sánchez, de Almería, que, por desgracia para él, no damos ningún premio a la carta más larga y pesada jamás recibida. Si te sirve de algo, aquí va esta declaración pública: JOSÉ MARíA SÁNCHEZ NOS HA REMITIDO LA CARTA MÁS PELMAZA Y LATOSA –TAMBIÉN LA MÁS DIVERTIDA– DE TODA LA CORTA HISTORIA DEL CLUB. Seguro que esta noche dormirás más tranquilo, ¿eh?
En fin, el espacio no da para más. Nuevas y variadas emociones os aguardan en el próximo número. Espero que no faltéis a la cita, sobre todo si os recuerdo que os tengo a todos fichados. Hasta la vista.

*El Gran Tarkilmar*

## LA OPINIÓN DE LOS EXPERTOS

*Pocas, muy pocas variaciones. Mientras que «Kyrandia 3» sigue inamovible en el número uno de los mejores del momento, «The Secret of Monkey Island» se coloca en lo más alto en la lista TOP 5.*

## LAS MEJORES DEL MOMENTO

**The Legend of Kyrandia Book Three**
**Sam & Max**
**Full Throttle**
**Day of the Tentacle**
**Simon the Sorcerer**

## TOP 5

**The Secret of Monkey Island**
**Indiana Jones & the fate of Atlantis**
**The Secret of Monkey Island 2**
**Day of the Tentacle**
**Sam & Max**

## S.O.S

*Aventureros con problemas necesitan vuestra ayuda. Venga, no os lo voy a resolver yo todo. Si podéis ayudarles, escribid al Club indicando la respuesta. Seguro que os lo agradecerán.*

| SOCIO | PROGRAMA | PREGUNTAS |
|---|---|---|
| *Oscar Martín* | *Fascination* | *¿Dónde está el pasaje secreto del que Archie habla en sueños? ¿Cómo se coge el colgante de Eva?* |
| *Paula Hernanz* | *Fascination* | *¿Para qué sirven la rueda y el piano?* |
| *José A. Guerra* | *Attack* | *Qué tengo que hacer para abrir la puerta de las estatuas, en el puente?* |
| *F. Rodríguez* | *Ween* | *¿Qué hay que hacer con el reloj Revuss?* |

**NOTA IMPORTANTE**

*Para participar en esta sección tenéis que enviarnos una carta con vuestras opiniones o preguntas a la siguiente dirección: **MICROMANÍA**, C/ Ciruelos 4, San Sebastián de los Reyes, 28700 Madrid*

*No olvidéis incluir en el sobre la reseña **«EL CLUB DE LA AVENTURA»**, para que vuestras peticiones sean atendidas lo más rápidamente posible.*

## Sobriedad ante todo

# GREAT NAVAL BATTLES VOL.III

**SSI**
Disponible: **PC CD-ROM**
**ESTRATEGIA**



Con un impresionante acorazado en su portada y el subtítulo de «Fury in the Pacific, 1941-44», SSI ofrece a los apasionados de la estrategia la posibilidad de participar, tanto del lado americano como japonés, en los acontecimientos que decidieron el desenlace de la Segunda Guerra Mundial en el Pacífico.

No estamos frente a un juego para principiantes, pues su complejidad de manejo y su nivel de realismo histórico lo orientan hacia los que se consideran maestros de la estrategia. Y si su pasión son las batallas aeronavales de grandes dimensiones en las que controlar a toda una flota, con las consecuencias que ello supone, este es su juego.

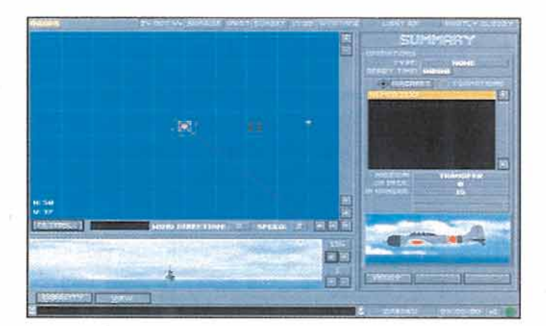
«Great Naval Battles 3» es un programa sobrio, robusto y bien realizado en todos sus aspectos, siguiendo la línea de los anteriores títulos de la saga. Su calidad documental cumple con toda la dignidad de un manual de casi doscientas páginas, que incluye información histórica de los escenarios y características técnicas de los cientos de unidades que participaron en la contienda con sus valores y nombres reales. La representación 3D de las fuerzas y sus parámetros también se incluyen en el programa en sí, lo que ya es típico de SSI.

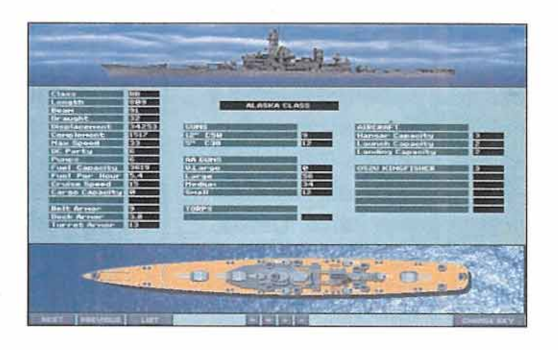
Aunque requiere cierta experiencia en juegos de este tipo, no resulta complejo de manejar, al contrario, pues su interface es potente y los menús y short-cuts nos acercan rápidamente a todas las funciones del juego. Es, además, todo lo realista que puede ser el manejar a una flota inmensa, dando órdenes a todas las unidades y a sus distintas partes –torpedos, artillería, antiaéreos, etc.–; la cantidad de trabajo puede abrumar a más de uno, por lo que es conveniente delegar funciones en el ordenador. La variedad también está asegurada con sus 16 escenarios predefinidos basados en batallas reales, además de la posibilidad de crear nuestras propias batallas o modificar las ya existentes.

En resumen, es un buen juego, pero sólo los fanáticos de la estrategia lo apreciarán en toda su plenitud, para los que resultará tan adictivo como el más trepidante arcade.

**73**

*C.S.G.*





## A la caza del zombie

# CORPSE KILLER

**DIGITAL PICTURES**
Disponible: **3DO, MAC CD, PC CD-ROM, 32-X, SEGA-CD**
V. Comentada: **MAC CD**
**ARCADE**

Con los buenos ratos que hemos pasado jugando con aquel juego de la metralleta llamado «Operation Wolf», quién nos iba a decir que ahora, algo más crecíditos, jugaríamos con algo parecido pero con FMV (full-motion video) y con zombies sustituyendo a los soldados de entonces.

«Corpse Killer» se desarrolla en una isla en la que abundan los despojos humanos revividos por el macabro Dr. Hellman, y que esperan a alguien que les envíe de nuevo a donde nunca debieron salir. Ese alguien somos nosotros y contaremos con la ayuda de un cazador de fortuna y una periodista que nos darán pistas sobre la isla, sus habitantes y su fabuloso tesoro escondido. El resto es cosa nuestra, que armados con cuatro tipos distintos de armas recorreremos una serie de escenarios preservando nuestra vida de la multitud de zombies que se nos abalanzarán.



Las secuencias de vídeo en que se basa el juego son buenas y se reproducen con bastante fluidez, aunque sean un poco más lentas cuando estamos disparando que al visionar la historia. La adicción se incrementa según nos vamos midiendo con zombies cada vez más poderosos.

«Corpse Killer» es un juego de concepción simple, todo consiste en apuntar y disparar, –aunque el desarrollo de la acción no es lineal, pues podemos escoger el orden de las misiones–, pero tiene todo el sabor de los buenos arcades de otros tiempos.

**75**

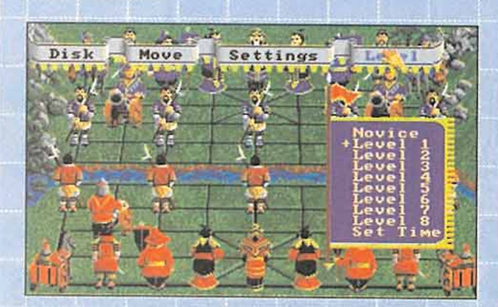
*E.G.B.*

...y además

*PACK PARA MENTES ÁGILES*

## BATTLE CHESS COLLECTION

*DISPONIBLE: PC CD-ROM*
*/INTELIGENCIA*




Que Interplay ha lanzado, a lo largo de su historia, algunos de los más populares juegos de ajedrez para PC, no es noticia. Pero esto se convierte en noticia cuando todos los "Battle Chess" del mercado son reeditados en forma de pack, en CD-ROM, para que los locos de las sesenta y cuatro casillas disfruten de lo lindo con su afición predilecta, al tiempo que le echan un vistazo a los inicios de un género.
«Battle Chess Collection» no es original, ni siquiera es nuevo –los cuatro programas que vienen en el CD son bien conocidos–, claro que tampoco lo necesita, ya que esta edición es una "excusa" como cualquier otra para que los aficionados al ajedrez maten el tiempo, consiguiendo además una minicolección que no debería faltar en su "juegoteca".

*EL MAC TAMBIÉN QUIERE VERSIONES*

## NIGHT TRAP

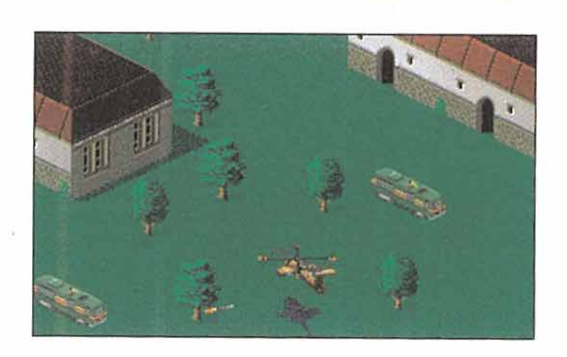
*V. COMENTADA: MAC CD-ROM*
*AVENTURA*

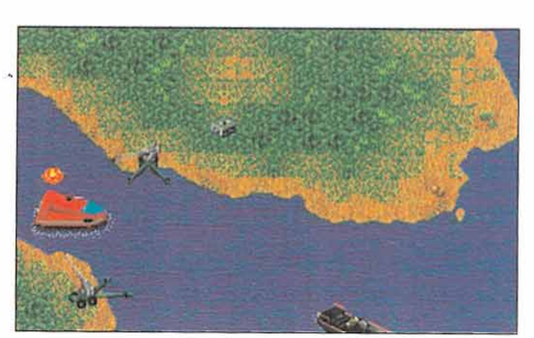
Digital Pictures es conocida, sobre todo, a través de los distintos productos con que comenzó a inundar el Mega CD, al poco de aparecer éste en el mercado. «Night Trap» fue uno de los primeros títulos en lanzarse para la entonces recién nacida máquina de Sega, y no tuvo una mala carrera. Ahora, vuelve para llenar el ordenador de Apple con unas cuantas secuencias de Full Motion Video que, manteniendo en líneas generales una buena calidad, podían haberse cuidado algo más a nivel de paleta. La aventura es entretenida al principio, aunque acaba siendo rutinaria a la larga. Un bien, como nota global, sería lo más correcto para este «Night Trap».

o MALO oo REGULAR ooo BUENO oooo MUY BUENO ooooo EXCELENTE

*¡Defiende tu patria, soldado!*

# JUNGLE STRIKE





**GREMLIN/ELECTRONIC ARTS**
Disponible: **PC, PC CD-ROM**
V. Comentada: **PC CD-ROM**
**ARCADE**

Jungle Strike, como ya habíais adivinado, es la continuación de «Desert Strike», que a su vez tambien tiene secuela en Mega Drive con el nombre de «Urban Strike» y que, probablemente, también salga para PC.
A pesar de su nombre, la acción no se desarrolla sólo en la jungla, sino que ocho escenarios distintos serán testigos de nuestra lucha contra tanques, cañones, torretas y otros ingenios bélicos, a bordo de nuestro helicóptero y opcionalmente en un hovercraft, una moto de asalto y un avión espía.
Cada escenario o batalla se subdivide en misiones que forman parte de un argumento general y que tendremos que resolver secuencialmente. Nuestro vehículo cuenta para ello con munición, fuel y escudo que irán agotándose con el uso o el paso del tiempo y que tendremos que reponer de diversas formas para no acabar estrellándonos contra el suelo. Debido a esto y a la dificultad intrínseca del programa, el componente estrategia cobra especial importancia al afrontar las misiones, ya que el ataque frontal y alocado nos llevará con seguridad a perder una tras otra todas nuestras vidas.
A pesar de esto, no podemos eludir que «Jungle Strike» es un arcade con todas las de la ley, con una adicción y jugabilidad notables. El perfecto control de los vehículos se suma a una dificultad elevada y un número variado de fases y enemigos con una realización gráfica adecuada para este tipo de juego. Tampoco podían faltar los sonidos ambiente, además de secuencias animadas de FMV para realzar y enriquecer el argumento, pero sólamente en la versión CD-ROM. Todo lo divertido y gratificante que puede ser un arcade para PC con la adicción de los de consola.

**85**

*C.S.G.*

*El mundial en tus manos*

# KAWASAKI SUPERBIKES

**DOMARK**
Disponible: **MEGA DRIVE**
**SIMULADOR**

Otro programa más en el grandioso mundo de los simuladores. En esta ocasión es Domark quien nos ofrece «Kawasaki Superbikes», un juego que hará las delicias de los aficionados al mundial de superbikes. Para los no entendidos, es un campeonato en el cual las motos son de mayor cilindrada que en el resto, 750 cc. Contamos con una Kawasaki ZXR750R, con la cual deberemos llegar al podium carrera tras carrera y conseguir así el campeonato del mundo, desarrollado a través de 15 circuitos, contando con cuatro niveles de dificultad. Podemos también modificar las condiciones meteorológicas, cambiar las ruedas, el desarrollo de las velocidades según el tipo de circuito que sea, el cambio, que puede ser manual o automático, e incluso podemos parar

## El coloso del mar

# USS TICONDEROGA

**MINDSCAPE**
Disponible: **PC CD-ROM**
**SIMULADOR**

El nombre de este juego es también el de una de las más poderosas armas de guerra naval que existen en el planeta, y nosotros tenemos la oportunidad de comandarlo en una serie de misiones en las que peligra el equilibrio mundial.
Nuestros objetivos serán distintos, en función del escenario en el que juguemos, de los tres disponibles: Atlántico Norte, Mar del Japón y Golfo Pérsico. No obstante, la mecánica del juego es parecida en todos ellos; asumimos el papel del comandante del USS Ticonderoga, y como tal tendremos que usar cabalmente todo el potencial de tan poderoso navío. La representación de las dependencias y partes del barco se corresponden con las del modelo real: puente de mando, cabina del capitán, sala de comunicaciones; gozando todas ellas de la calidad gráfica que les otorga su realización renderizada. Y en cada una de éstas localizaciones existirán todos los indicadores, paneles y mandos necesarios para llevar a cabo las misiones que nos encomienden, así como una tripulación que acatará nuestras órdenes sin rechistar.



Las tareas a realizar en un barco de este tipo son numerosas, pero con práctica, una atenta lectura del extenso manual y el uso de los numerosos atajos de teclado que el programa incorpora, poco a poco nos convertiremos en marineros experimentados.
El juego en sí reviste una complejidad importante, dado lo completo y estricto de la simulación, que reviste gran calidad. El desarrollo, además, es un poco lento, a lo que contribuye la práctica inmovilidad de la mayoría de las escenas del juego, aunque animaciones intercaladas intenten evitarlo.
El manejo es bueno, aunque un tanto difícil debido a la multitud de factores que se dan cita en él, merced al realismo del que, sin duda, goza. La realización gráfica está a la altura de las circunstancias, aunque la sonora deja algo que desear.
En resumen, un complejo simulador naval, dirigido a los incondicionales del género, en el que destaca el realismo, pero muy lento en su desarrollo.




*C.S.G.*

---

en boxes para hacer los cambios que sean oportunos: cambiar el desarrollo, las ruedas o repostar gasolina. Sin embargo, se echan de menos las caídas espectaculares que cada vez que nos estrellamos, y también que no nos podamos dar una "galleta" cuando nos pasamos de frenada o derrapamos en una curva.
En cada carrera, tendremos primero unos entrenamientos oficiales para clasificarnos, no siendo excesivamente complicado conseguir las primeras posiciones, incluso en el modo profesional. Cada nivel de dificultad cuenta con una mejora respecto al anterior en lo que se refiere a velocidad, contrincantes –que tendremos siempre 15–, fragilidad de la moto, etc.
Un simulador correcto, en el que se deberían haber mejorado algunos elementos como los gráficos, el sonido y la espectacularidad, en el que destaca la jugabilidad.

60

*G.T.R.*

---

...y además

*VUELTA AL CAMPO DE BATALLA*

### CAMPAIGN CD

*DISPONIBLE: PC CD-ROM*
*ESTRATEGIA*

«Campaign» fue un aclamado juego de estrategia. «Campaign 2» no le fue a la zaga. Sólo faltaba una edición de lujo, como ésta, para que los que ya disfrutaron de cualquiera de los dos programas tuvieran la colección completa. Una cuidada base de datos, novedosa y muy completa, y veinticinco misiones que no existían en el original, son el aliciente para la más reciente versión de «Campaign».
Si ya conocíais el juego, y os gustó, esta edición puede que os entusiasme. Si el programa es un completo desconocido para vosotros, no hay mejor oportunidad que la presente para disfrutar de un excelente juego de estrategia. No se le puede pedir más a este CD de lo que ya se ha dicho. Tan sólo mejoras de lo conocido, y muy abundantes.

*ÉPOCA DE REEDICIONES*

### 1942 THE PACIFIC AIRWAR GOLD

*DISPONIBLE: PC CD-ROM*
*SIMULADOR*

Microprose se une a esta moda de reeditar títulos en CD ROM con «1942 Gold», un lanzamiento que une al atractivo de la simulación, que ya ofrecía el programa original, una completa base de datos y una serie de lecciones de vuelo, bombardeo, etc., que funciona bajo Windows. La parte del juego se mantiene exactamente igual que en «1942», mientras que de nuevo aparecen una serie de lecciones de vuelo y ataque que funcionan bajo Windows, y que también aportan una base de datos sobre barcos, aviones, mapas de guerra...
«1942 Gold» no depara especiales sorpresas, salvo una gran calidad, como suele imprimir Microprose a sus productos. Un título para coleccionistas.

...y además

*ADIOS, ADIOS*

## SKELETON KREW

*DISPONIBLE: MEGA DRIVE*
*AVENTURA*



«Skeleton Krew» será un juego que se recordará durante mucho tiempo. Y es que, por desgracia, tiene el –dudoso– honor de pasar a la historia como la última incursión de Core Design en la dieciséis bits de Sega. Así es. Con «Skeleton Krew» Core dice adiós –o eso aseguran– a Mega Drive. De todos modos, lo que importa es lo que da de sí el juego y, a decir verdad, no está mal. Una perspectiva 3D isométrica, tres personajes a disposición del jugador, y una aventura con multitud de fases conforman el grueso de un cartucho que aporta una calidad aceptable y una jugabilidad mediana al género, aunque no excesivas novedades.

*NO EXISTE COMPARACIONES*

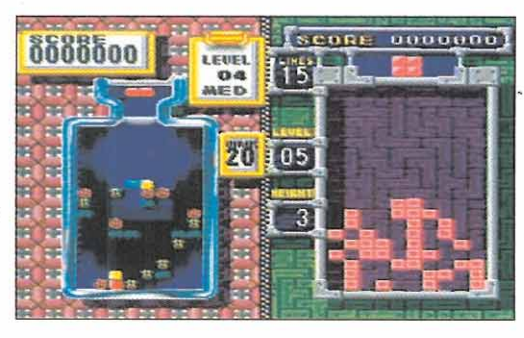
## CHAOS CONTROL

*V. COMENTADA: PC CD ROM*
*ARCADE*

«Chaos Control» era un título que se hacía esperar. Su aparición en CD-i fue recibida como agua de mayo, demostrando las posibilidades del MPEG en asunto de videojuegos. Y he aquí la no menos esperada versión PC. Lo único malo es que no se puede entrar en comparaciones, porque no existe comparación posible. Aquí no hay vídeo digital, y aunque se trate de una adaptación directa, no se puede intentar equiparar con la versión CD-i. Se habla de una futura versión MPEG para PC, pero demos tiempo al tiempo.
El juego tiene idéntico desarrollo. Su nivel de adicción es alto, su jugabilidad bastante elevada..., pero le fallan los gráficos, aunque llegan a un nivel muy digno. Lo mejor es que Infogrames ha desarrollado un rutina "inteligente" que detecta automáticamente la configuración del equipo, con lo que no hay más que introducir el CD en el lector, y ponerse a jugar.

*El virus de la adicción*

# TETRIS & DR.MARIO





**NINTENDO**
Disponible: **SUPER NINTENDO**
**ARCADE**

Tetris ha sido uno de los programas más adictivos, sino el que más, de la historia del software de entretenimiento. Junto a él, y como duro competidor, salió hace ya tiempo también «Dr. Mario» para Game Boy y NES. Pues ahora en Nintendo, para desesperación nuestra y de nuestros cansados ojos, los han juntado en un sólo juego «Tetris & Dr. Mario», que conseguirá que fundamos nuestra SNES de una vez por todas. Y es que cuando te pones a jugar con él no puedes parar. Una partida tras otra y cada vez te parece más divertido, adictivo, entretenido y a echar otra partida. Es la adicción en estado puro, tanto para un único jugador, como en el modo mano a mano contra otro amigo o contra la máquina.
La posibilidad de configurar hasta el más mínimo detalle lo hace ideal para cualquiera, y su medida dificultad nos arrastra hacia niveles superiores cada vez más complicados, pero no importa. Lo único que pensamos es en jugar.
De «Tetris» no hay nada que contar pues es fiel a la idea original de Patjinov: hacer líneas y más líneas con bloques que caen sin cesar. «Dr. Mario» consiste en eliminar una serie de virus alineando con ellos píldoras de su mismo color que caen desde la parte superior de la pantalla; cuando no quede ninguno, pasaremos de nivel hasta conseguir superar las decenas que el juego tiene. El modo dos jugadores es el no va más, la adicción se dispara.
A su simplicidad argumental y de desarrollo acompañan gráficos y sonidos de idéntica calificación, idóneos y más que suficientes para juegos de este tipo. La jugabilidad no merece comentario alguno, sólo que es equiparable a la adicción; y nada más queda decir que me voy a echar otra partida.

91

*C.S.G.*

*Combate nulo*

# TOUGHMAN CONTEST

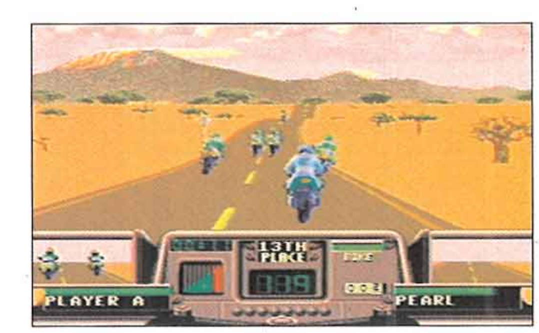
**EA SPORTS**
Disponible: **MEGA DRIVE**
**DEPORTIVO**

Muchos son los cartuchos de boxeo que han visto la luz desde los primeros tiempos de los videojuegos, por lo que, a la vista de este «Toughman contest», no se han debido de quebrar la cabeza demasiado los responsables del cartucho en EA Sports.
En esencia se trata de pegarnos contra un boxeador controlado por la máquina en modo exhibición o torneo, o contra otro jugador en el modo contest. Los púgiles pueden escogerse de entre un total de 24 pintorescos personajes, que en teoría tienen distintas formas de pelear y todo eso, pero que en realidad no es así, puesto que el combate es monótono y repetitivo reduciéndose a un golpear sin sentido ni estrategia. Las peleas se desarrollan en cinco rings distintos que representan otros tantos pai-

## *Para quien no tenga un 3DO*

# ROAD RASH 3




**ELECTRONIC ARTS**
Disponible: **MEGA DRIVE**
**ARCADE**

El titular es debido al parecido de fondo, pero sólo de fondo, que existe entre éste juego y «Road Rash» de 3DO, pero está claro que una Mega Drive no es una 3DO. Partiendo de las lógicas limitaciones de la máquina de Sega frente a la de 32 bits, «Road Rash 3» no pasa de ser un juego entretenido y pobremente realizado, bastante parecido a anteriores partes del mismo nombre.

Nos embarcamos en una carrera de motos por dinero que ganaremos si conseguimos estar entre los tres primeros al finalizar el circuito, que discurre por una carretera abierta al público. Como os podés imaginar en este tipo de carreras no hay reglas, por lo que podremos golpear a nuestros contrincantes para echarlos de sus monturas, atropellar inocentes peatones, chocar con los coches que por allí circulan, así como tener un disgusto con la policía.

El juego está estructurado en niveles, cada uno de los cuales se compone de cinco circuitos ambientados en otros tantos países. Cuando los superemos, llegando entre los tres primeros, tendremos acceso a otros cinco de superior dificultad, y en los que deberemos adquirir una máquina mejor con el dinero ganado hasta el momento.

El argumento promete un juego entretenido, pero la realización rebaja bastante este aspecto. En primer lugar, la sensación de velocidad es muy mala, casi inexistente; después, los decorados son simples y realizados con una paleta de colores pobre y deslucida; y para finalizar, los movimientos de los motoristas son ortopédicos, poco naturales, a pesar de no controlarse demasiado mal.

A quien no le importe nada de esto le parecerá un juego divertido y hasta adictivo.

**66**

*C.S.G.*

---

sajes repletos de gente animándonos con detalles graciosos pero pasivos y pobres gráficamente. El programa permite asignar a los boxeadores que manejemos tres golpes especiales de los trece, insuficientes, que tiene en total. Dichos golpes no son ni espectaculares ni especiales y lo único que requieren por nuestra parte es un aporreo sin sentido de los botones del pad. El juego, por otra parte, no es muy difícil, y cuando no consigamos el KO los jueces serán bastante benevolentes con nosotros.

Adictivo, lo que se dice adicción tiene alguna, pero limitada a lo que ya hemos dicho: golpear sin sentido una y otra vez. Desafortunadamente estamos ante una incursión de EA Sports en el mundo del boxeo con un programa parecido al mítico «Punch Out», pero sólo parecido.

**56**

*E.G.B.*

---

## ...y además

*JUEGOS REUNIDOS*

### INTERPLAY´S CLASSIC COLLECTION

*DISPONIBLE: PC CD-ROM*
*VARIOS*




«Interplay's Classic Collection» es al PC lo que en su momento fueron los "Juegos Reunidos" a los ídem de tablero. Una serie, bastante extensa, de programas cuyo único objetivo es entretener durante un rato al usuario ocioso, sin muchas complicaciones ni aspiraciones. Bien en líneas generales, ninguno de los juegos son la octava maravilla de la programación, aunque tampoco lo pretenden. Títulos como «Omar Shariff on Bridge», o la colección «Russian Six Pack», se reúnen en un sólo CD que, como nota curiosa, deja participar en muchos de los juegos desde DOS o Windows, sin necesidad de instalar casi nada de información en el disco duro. Un CD que no es nada del otro mundo, pero bastante entretenido.

*SUSPIRITOS AZULES EN MEGA CD*

### LOS PITUFOS

*V. COMENTADA: MEGA CD*
*ARCADE*

«Los Pitufos» es uno de los títulos de Infogrames, para consola, en los que la compañía gala ha puesto más ilusión, y trabajo. Las criaturas nacidas de la imaginación de Peyo resultan, en esta versión, tan adorables y entretenidas –u odiosas, que sobre gustos no hay nada escrito– como en cualquier otro formato. De hecho, excepto por pequeños detalles como la música, o la intro que se incluye en el CD, esta versión resulta idéntica a la de Mega Drive.

Quizá «Los Pitufos» no puedan aspirar a ser el juego número uno en formato Mega CD, pero sí es un título de calidad, muy bien realizado a nivel técnico.

Plataformas y habilidad se dan la mano en un juego que entretiene bastante, y que resulta francamente divertido.



# ENCUESTA MICROMANÍA

TU OPINIÓN NOS IMPORTA MUCHO

Pero mucho. Porque MICROMANÍA se hace para ti todos los meses. Queremos hablar de lo que realmente te interesa. Mejorar mes a mes. Pero sin tu ayuda no sería posible. Necesitamos saber tu opinión sobre algunos temas relacionados con los Pc´s, las nuevas máquinas y con nuestra revista. Si tienes unos minutos, responde a estas preguntas y envíanos el cuestionario (o una fotocopia) por fax ((91) 654 72 72) o por correo (HOBBY PRESS; Encuesta MICROMANÍA; Apartado de Correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid). Muchas gracias por tu colaboración.

**TU EQUIPO**

**1.** ¿Qué equipo tienes?
O Consola (indica cuál):........
..........................................
O PC (indica cuál):...............
..........................................

**2.** ¿Qué periféricos tienes?
O Modem
O CD-Rom
O Otros..............................
..........................................

**3.** Si tienes varias equipos ¿para cuál o cuáles sigues comprándote software? ...............................
..............................................

**4.** ¿Cuántas horas utilizas tu ordenador/consola la semana?
..............................................

**5.** ¿Cuántos juegos tienes? .........

**6.** ¿Cuántos juegos te has comprado el último año?...........

**7.** ¿Vas a comprarte pronto una nueva máquina o un PC ?
O Sí.
O No
O Depende del precio

**8.** En caso afirmativo, indica cuál
..............................................

**9.** ¿Tienesintención de comprar en breve algún nuevo periférico? (Indica cúal)...........................

**10.** ¿Conoces estos modelos? ¿Qué te parecen? (5: Muy interesante; 4: Interesante; 3: Bien; 2: Poco interesante; 1: Nada interesante)
3DO ................................
Philips CD-i........................
Atari Jaguar.......................
Neo Geo CD........................
Sega Saturn .......................
Sony PlayStation.................
Nintendo Ultra 64 ...............

**11.** ¿ Te interesa que las nuevas máquinas permitan más aplicaciones, además de jugar?
O Sí, mucho
O Bueno, está bien
O Me da igual
O No, nada

**12.** ¿Cuáles de estas posibles nuevas aplicaciones te interesarían más?
O Vídeo
O Música
O Software Educativo
O Enciclopedias
O Cursos de aprendizaje
O Comunicaciones (Ibertex, Internet, BBS...)

**LA REVISTA**

**13** ¿Cómo descubriste la nueva MICROMANÍA?
O La descubrí en el quiosco
O La vi anunciada en otra revista/ periódico
O La vi anunciada en TV
O A través de un amigo

**14.** Si la viste anunciada en otra revista o periódico, indica en cuál
..............................................

**15.** ¿Con qué frecuencia te compras MICROMANÍA?
O Todos los meses
O Más de 6 veces al año
O Menos de 6 veces al año
O Este es el primero

**16.** ¿Cuántas personas leen la revista que te compras, contándote a ti? ......................

**17.** ¿Qué te parecen las secciones de MICROMANÍA?
(5: Muy interesante; 4: Interesante; 3: Bien; 2: Poco interesante; 1: Nada interesante)
Actualidad ........................
Cartas al Director ...............
Tecnomanías......................
Previews...........................
Maniacos del Calabozo .......
Megajuego ........................
El Club de la Aventura .........
Punto de Mira ....................
Código Secreto...................
A Fondo ............................
Cómo llegar al final de.........
Panorama Audiovisión.........
El Sector Crítico .................
La Página del lector............
Concursos..........................

**18.** En cuanto a los reportajes, ¿cuáles te interesan más?
(5: Muy interesante; 4: Interesante; 3 Bien; 2: Poco Interesante; 1: Nada Interesante)
Reportajes sobre compañías........
Reportajes sobre nuevas tecnologías (R.V., efectos especiales, etc.).................
Reportajes sobre las nuevas máquinas..........................
Reportajes sobre nuevos juegos..............................

**19.** Te has leído o te vas a leer...
O Toda la revista
O Más de la mitad
O Menos de la mitad

**20.** ¿Qué otras revistas compras regularmente, al menos 6 veces al año?....................................
..............................................

**21.** ¿Qué otras revistas compras o lees de vez en cuando?.............
..............................................

**DATOS PERSONALES**

**22.** Edad ................................

**23** Sexo .................................

**24.** ¿Cuál es tu principal ocupación?
O Estudio
O Trabajo
O Estoy en paro

**25.** ¿Cuáles son tus aficciones - a parte de la informática- en tus ratos de ocio?
O Ir al cine
O Leer
O Ver TV
O Jugar a las recreativas
O Oir música
O Hacer deporte
O Otras:............................

**BUZÓN DE SUGERENCIAS**..............
..............................................
..............................................
..............................................
..............................................

**Muchas gracias por ayudarnos con tu valiosa opinión. Si quieres entrar en el sorteo de un televisor SONY Black Trinitron de 14", indica aquí tu nombre y dirección.**
**Estos datos son absolutamente confidenciales y únicamente se utilizarán para enviarte tu regalo si resultas premiado.**

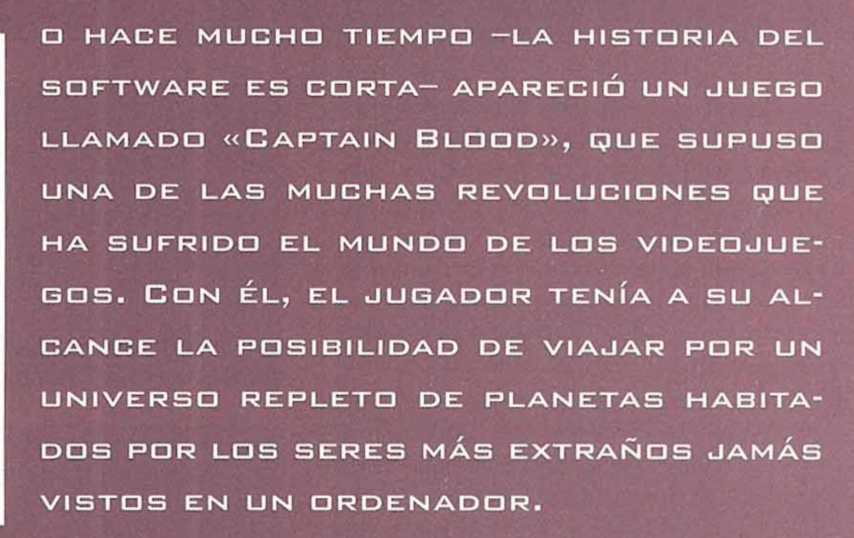
Nombre: . . . . . . . . . . . . .
Apellidos: . . . . . . . . . . . .
. . . . . . . . . . . . . . . . . . . .
Calle: . . . . . . . . . . . . . . .
. . . . . . . . . . . . . . . . . . . .
Localidad: . . . . . . . . . . . .
Población. . . . . . . . . . . . .
C. Postal . . . . . . . . . . . . .
Teléfono: . . . . . . . . . . . . .

# COMMANDER BLOOD

**CRYO/MICROFOLIES** / Disponible: **PC CD-ROM / AVENTURA**



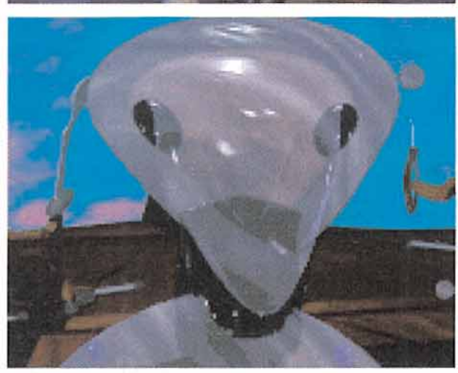




NO HACE MUCHO TIEMPO –LA HISTORIA DEL SOFTWARE ES CORTA– APARECIÓ UN JUEGO LLAMADO «CAPTAIN BLOOD», QUE SUPUSO UNA DE LAS MUCHAS REVOLUCIONES QUE HA SUFRIDO EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS. CON ÉL, EL JUGADOR TENÍA A SU ALCANCE LA POSIBILIDAD DE VIAJAR POR UN UNIVERSO REPLETO DE PLANETAS HABITADOS POR LOS SERES MÁS EXTRAÑOS JAMÁS VISTOS EN UN ORDENADOR.

AHORA TENEMOS A NUESTRA DISPOSICIÓN «COMMANDER BLOOD», UNA ESPECIE DE SEGUNDA PARTE DEL MÍTICO JUEGO, EN EL QUE DE NUEVO LA EXPLORACIÓN DEL UNIVERSO ES EL EJE DE LA AVENTURA. UNA AVENTURA QUE SUPONE UNA AUTÉNTICA EXPERIENCIA VISUAL.





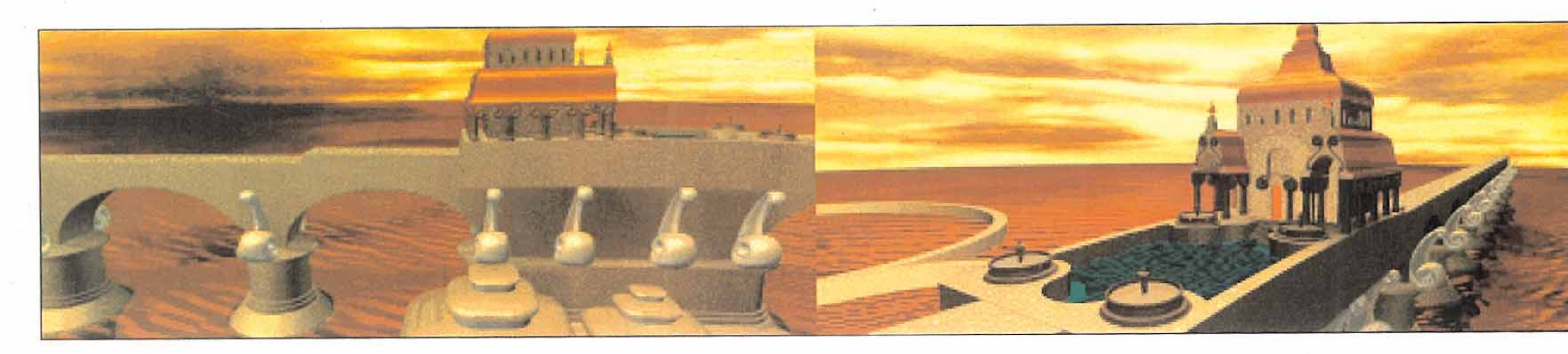


Desde luego, viendo las últimas producciones de CRYO, podemos llegar a pensar que los responsables de la firma francesa se han convertido en unos auténticos especialistas en cuanto a "imaginería" gráfica se refiere. Títulos como «Megarace» o el recién aparecido «Lost Eden» hacen gala de unos aspectos visuales realmente sobresalientes. Pero «Commander Blood» es otra cosa. Está a mil años luz de cualquier aventura propuesta jamás en el marco del cosmos. Y es que el derroche de imaginación, color, arte y psicodelia vertidos en este CD-ROM supera todo lo visto hasta el momento.
Veamos pues cómo sumergirnos en el mundo "Hi-Tech" –algo así como cuando la realidad virtual se emborracha de alucinación espacial– de «Commander Blood»

## VIENDO LA TELEVISIÓN

También las alucinaciones espaciales requieren de una instalación en nuestro disco duro. Por eso, antes de dejarnos llevar por el espacio necesitaremos tener, como mínimo, un 486 DX a 33 Mhz con 4 Mb de RAM, 580 Kb de memoria base, de 6 Mb de espacio libre en el disco duro y una tarjeta VGA/MCGA de 512 Kb, aparte, claro está, de la unidad de CD-ROM, ya sea se velocidad simple o, mejor aún, doble. Si esto es así, procederemos a la sencilla instalación, ya sea de manera automática o personalizada –permite cambiar subdirectorio y otras variables como los parámetros de la tarjeta de sonido–.
Una vez llevada a cabo la instalación, nos preparamos mentalmente para la experiencia ►

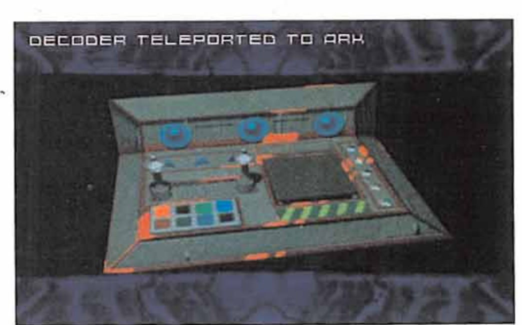
# Delirio visual

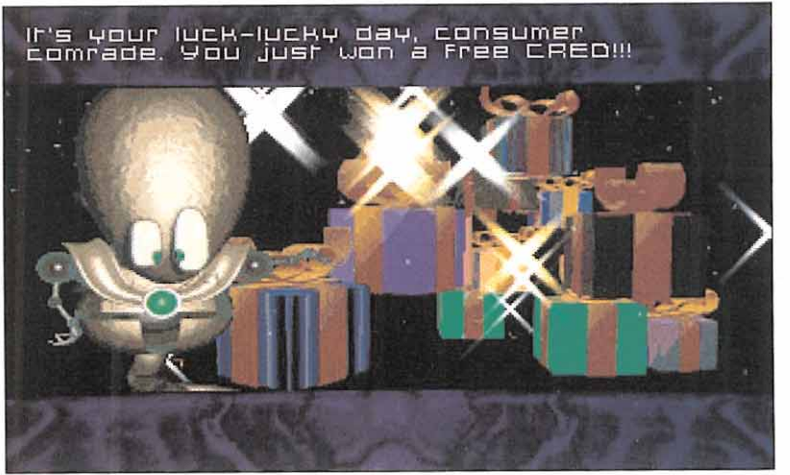


de «Commander Blood». Y lo primero que vemos tras la ya clásica animación de la chica CRYOgenizada, es una introducción a ritmo de música electrónica en la que extraños personajes se mueven de una forma un tanto peculiar sobre estupendos fondos renderizados en 3D. ¡Sí! –exclamarán los más "enterados"– ¡esto es animatrónica!

Efectivamente, muchos de los personajes que pueblan el mundo de «Commander Blood» están realizados con esta nueva técnica, que nada tiene que ver con las animaciones clásicas de personajes. Pero sigamos. La animación transcurre y, en un momento dado, comienza a repetirse. Es entonces cuando, impacientes, movemos el ratón y comprobamos cómo una exótica mano azul sigue nuestros movimientos por la pantalla. Pulsamos con el ratón sobre la animación y... vuelve a repetirse. De repente, nos fijamos en una pequeña esfera amarilla situada en la parte inferior de la pantalla, y posicionamos la mano sobre ella, momento en el que sus dedos se mueven para adoptar la clásica postura de "te pego detrás de las orejas". Pulsamos de nuevo el ratón y empujamos la bola, que automáticamente retrocede, haciendo desaparecer la película de la introducción. De hecho, no era una introducción, sino que ¡estábamos viendo la televisión! En ese preciso instante, oímos el sonido de un teléfono. Ansiosos, movemos nuestra mano por la pantalla, que ahora realiza un suave "scroll" hacia los lados, para poder acceder a otras pantallas. En una de ellas, podemos empujar otra bola, para contestar al irritante teléfono. Un extraño sonido llena el ambiente, mientras unas líneas de texto aparecen en nuestra pantalla. "Soy Honk". Es Honk, un ordenador de a bordo que nos da la bienvenida. Y decimos, "muy bien, muy bien, un ordenador habla conmigo, y yo muevo una mano azul que lo controla todo, pero ¿quién diablos soy yo?".









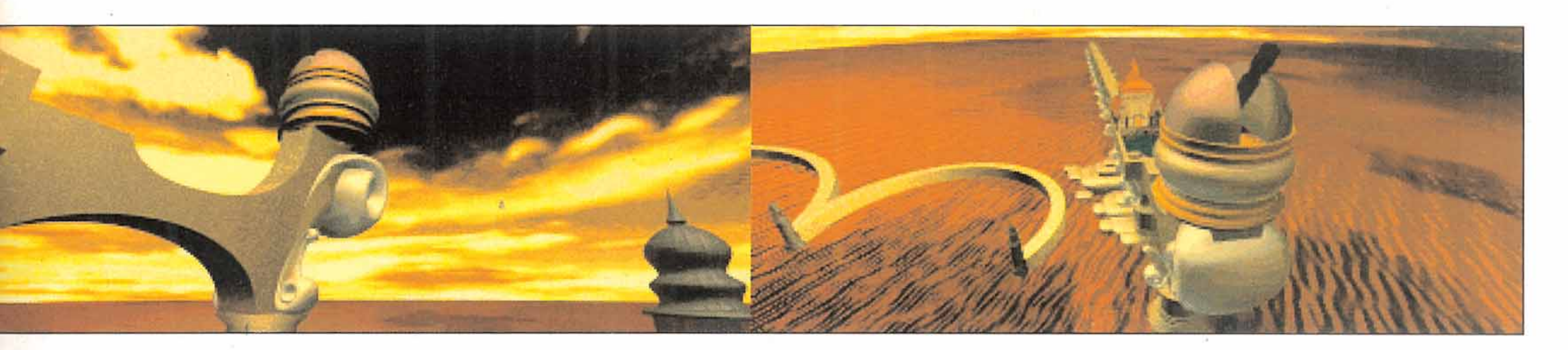



## ¿QUIÉN SOY?

El dicharachero Honk nos invita entonces a visitar la sala de cryogenización, donde un extraño personaje, llamado Bob Morlock, se haya en estado de hibernación.

Así que, pulsamos sobre "Cryobox" y sobre el nombre que nos ha dicho Honk, para ver cómo un inmenso rostro, del que sólo podemos ver sus siniestros ojos, llena nuestro monitor. Con una voz indescriptible, a la vez que indescifrable, Bob Morlock se dirige a nosotros. Podemos enterarnos de lo que nos dice gracias a Olga, otra "bioconsciencia" como Honk, que puede traducir cualquier lenguaje al nuestro –bueno, seamos sinceros, al nuestro no, al de Shakespeare– monitorizándolo en la parte superior de la pantalla.

Pulsando diversas palabras de un menú, podemos preguntar a Bob qué ocurre, dónde nos encontramos, quién es él, quiénes somos nosotros y cuál es la misión que tenemos que llevar a cabo. De esta forma nos enteramos de que Bob Morlock es uno de los seres más viejos de todo el universo. Sus experimentos biogenéticos le han llevado a cumplir 800432 años. Pero ya se siente muy viejo y antes de morir desea cumplir su gran sueño: presenciar el origen del universo, ser testigo







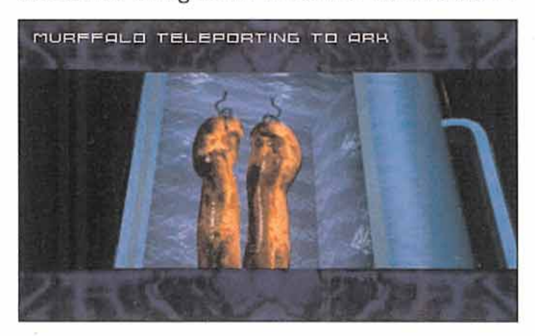



del Big Bang. Para ello nos ha creado a nosotros, al Comandante Blood, un ser cybergenético, pero cien por cien biológico. El sitio en el que nos encontramos es una gran nave llamada "Ark", y con ella seremos capaces de viajar tanto en el espacio como en el tiempo, si somos capaces de encontrar agujeros negros que así nos lo permitan. Nuestra misión, entonces, será la de complacer a nuestro creador y encontrar el camino en el espacio-tiempo que nos lleve al mismísimo instante en el que el universo fue creado. Bob, muy cansado, se retira de nuevo a su estado de cyogenización, con la advertencia de que sólo le volvamos a despertar si se trata de una emergencia.

## SURCANDO EL COSMOS

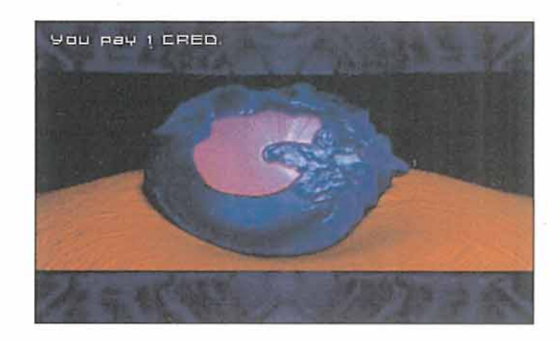
Gracias a Bob, también nos enteramos de que nos hayamos sobre el planeta "Corpo". Su situación la podemos visualizar en otra pantalla en la que se muestra el espacio, con los planetas de coordenadas conocidas, los únicos hacia los que podemos desplazarnos. Es entonces cuando otra llamada de teléfono nos da la oportunidad de conocer a otro ser, esta vez con aspecto de clásico robot, que nos amenaza con destruirnos. Decidimos conocerle mejor, y para ello nos desplazamos hacia la superficie del planeta. Aunque la palabra "desplazarnos" no es válida, ya que no seremos nosotros mismos los que visitaremos los planetas, sino que en nuestro lugar, enviaremos a una especie de pez prehistórico denominado Orxx. A través de él conversaremos con los habitantes de los planetas, y a la vez evitaremos poner en peligro nuestras vidas. Pues bien, el robot en cuestión nos amenazará con matarnos si no le damos una clave.

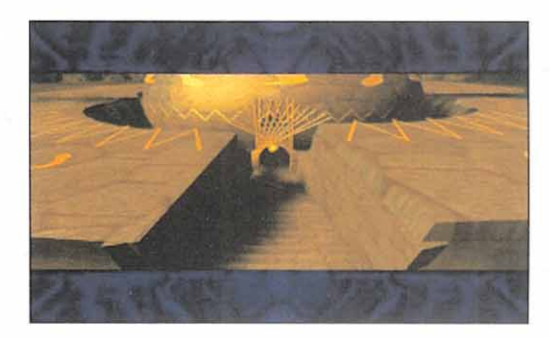
Como sabremos más adelante en el juego, el robot se llama Scruter Jo y pertenece a la especie Scrut. Los Scrut son bastante amigables si se les sabe tratar.



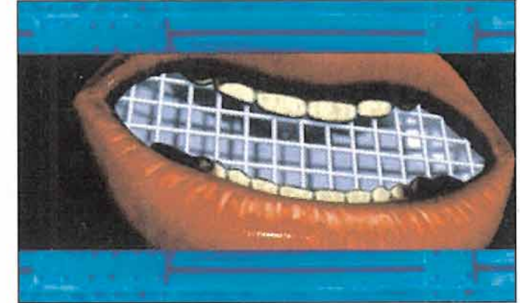

Les encantan los perfumes y bailar tecno en los clubs nocturnos. En un momento dado, y si adivinamos la clave, nos proporcionará las coordenadas de un nuevo planeta, donde conoceremos a otros personajes, que nos propondrán nuevos retos, e iremos conociendo la posición de más y más planetas.

A través de nuestro viaje sabremos además de la existencia de un material llamado "Bionium" vital para el funcionamiento de nuestro asistente Honk y fuente además de ingresos en forma de "Creds", la moneda espacial más utilizada. La forma de conseguir este "Bionium" refleja perfectamente el espíritu reinante durante todo el desarrollo del juego: deberemos apoderarnos del robot Scruter Jo y penetrar en su cyberespacio. Dentro de él, el aspecto de la pantalla cambia radicalmente, para mostrar un pequeño universo en el que formas geométricas coloristas componen un subespacio poblado por otros pequeños seres repletos de energía que podemos atrapar con nuestra mano para depositarlos en las panzas de dos enormes mantas que los convertirán en el preciado "Bionium". En este Cyberespacio nos moveremos con total libertad utilizando el ratón como si de un simulador de vuelo ►











se tratase. Realmente alucinante. A lo largo del juego, las dosis de "Bionium" escasearán o traficaremos con ellas, por lo que nuestra visita al cyberespacio de Scruter Jo deberá ser habitual.

## NUEVOS MUNDOS, NUEVOS SERES

Como ya hemos dicho, uno de los objetivos a priori en el juego es el de ir recopilando información que nos proporcione la situación de nuevos planetas del cosmos. Cuando logremos de algún personaje nuevas coordenadas, Honk las interpretará y situará el nuevo planeta en la pantalla de mapa. Podemos dirigirnos entonces a esta pantalla para pulsar sobre los planetas, momento en el que veremos un gráfico del planeta acompañado por una breve descripción que incluye su nombre, así como el tipo de vida que en él se encuentra. Al principio, estas formas de vida estarán marcadas como "desconocidas" y nuestra labor será la de visitar los diversos planetas con el fin de conocerlas y obtener de ellas información u objetos de provecho. De esta manera, llegaremos a entrar en contacto con una de las características más importantes de este «Commander Blood»: la enorme diversidad de formas vivientes, representadas unas veces por exquisitos gráficos tridimensionales y otras por actores animatrónicos, como los que estaban presentados en el juego en la televisión del "Ark".

Aunque todos los personajes son importantes para el éxito de la misión, existen algunos con los que nos las tendremos que ver en más de una ocasión. Tal es el caso de los robots Scrut, de los que ya hemos hablado aneriormente y a los que podremos ver además a través de su propio canal de televisión, de los Croolis, una raza de guerreros descerebrados siempre dispuestos a luchar y en cuyas guerras nos veremos envueltos; o de los Izwals, pequeños seres con trompa de carácter afable y lenguaje dulce que nos ayudarán más de una vez.

Deberemos pues entrar en contacto con todos ellos, inmiscuyéndonos en sus asuntos, cambiando de identidad, y realizando favores con el fin de llegar descubrir la posición de los preciadísimos agujeros negros que nos harán posible llegar a "Oddland", nuestro nexo de unión con el lejano, místico y fabuloso Big Bang.

***LO BUENO:* Todo. Destacamos todo lo relacionado con el aspecto gráfico, pero no queremos dejar de lado la fantástica jugabilidad, el extraordinario sonido, la cantidad de personajes fascinantes, las increíbles animaciones...**

**91**

***LO MALO:* Si decimos que se pueden salvar pocas partidas es porque no hemos encontrado otra excusa más tonta para rellenar este apartado.**

## Nuestra Opinión

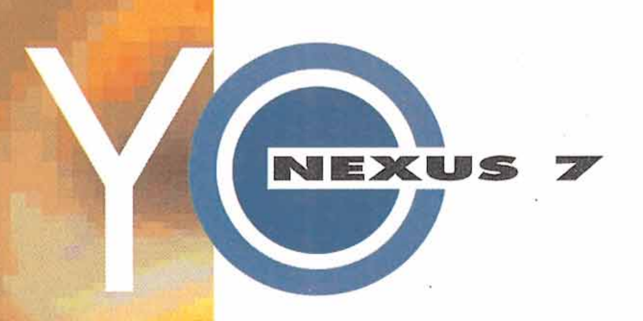
*«Commander Blood» es, en sí, un universo. Un universo poblado de gráficos increíbles, de secuencias renderizadas de una calidad alucinante, de multitud de personajes extraños, afables, desagradables, y en definitiva, fascinantes. Con un desarrollo tan original como cautivador, «Commander Blood» nos hace sentir como si estuviéramos inmersos en una especie de experiencia real-virtual en la que tomamos contacto con elementos que sobrepasan los límites de la imaginación, para arrastrarnos hacia un mundo completamente fantástico.*

*La realización técnica es impecable, desoladoramente exquisita. El sonido, psicodélico, electrónico, ambiental, sugestivo. Y como tal sonido, destacamos las lenguas habladas por todos los seres que conoceremos a través de «Commander Blood». No es ningún idioma, son a veces chasquidos electrónicos, otras veces ruidos chirriantes, o sonidos guturales..., muestra, en definitiva, de todo lo increíble que hay en este CD-ROM.*

*Pero quizá la mejor parte se la lleva el aspecto visual del programa, ya que gracias a la combinación de animatrónica, secuencias renderizadas, tridimensionalidad llevada a sus últimas consecuencias, como en el caso del cyberespacio del robot Scruter Jo, y alucinaciones caleidoscópicas, como las que se presencian durante los viajes espaciales, se consigue que todo el desarrollo de la aventura esté impregnado de un auténtico delirio de imágenes nunca visto hasta el momento. ¿Algo que criticar? Bueno, por decir algo, diremos que es poco el número de partidas que se pueden salvar, algo que como supondréis es lo de menos ante tal derroche de genialidad.*

*En definitiva, «Commander Blood» va a sentar cátedra en cuanto al modo de realizar videojuegos y, lo mejor de todo, es que estamos seguros de que supondrá el primer paso hacia una nueva generación de software de entretenimiento.*

*F.J.R.*




# "MI ODISEA PERSONAL"

¿Ordenador?, ¿qué ordenador? ¡Ah, sí! También la pantalla de la computadora reclamaba mi atención. ¿recuerdas? Estaba escribiendo algo sobre la "filosofía de la informática", y los ordenadores, y entre tantas ideas y recuerdos, las autopistas de mi cerebro se colapsaron de neuronas y... ¿por qué se soñaba con el "Tetris"?, ¿somos nosotros pixels en el Universo?, ¿cuántos bytes tiene un ejecutivo?... A ver si me ordeno. Vayamos por partes.

***¿Café?, ¿qué café? ¡Ah, sí! Aquel era el inconfundible pitido de la cafetera, que avisaba del fin de su tarea doméstica, pero demasiado tarde; un espeso y oscuro líquido se estaba desparramando y se esparcía por la mesa. ¡Vaya fatalidad! De todas formas daba igual; que yo recordase, no me gustaba el sabor del café, pero como era costumbre "humana", de vez en cuando los implantes de memoria me sugerían la "acción mecánica" de preparar una taza al día. Y ahí estaba yo, contemplando aquel "pictograma animado", cuyo título bien podría ser el de: "Cafetera en apuros antes de expirar".***

## VIDEOJUEGOS PARA EL RECUERDO

No recuerdo muy bien cuántas monedas fueron las que invertí en poder dominar a aquellos malditos "invasores del espacio"; lo que sí estaba claro es que todos los fines de semana había que acudir al "salón de videojuegos" para intentar evitar que tan "malas alimañas" se apoderasen de nuestro bello planeta. Creo que la capa de "ozono" todavía estaba en perfecto estado. Sí, fue unos años antes del nacimiento del Zx, y algún tiempo después de la aparición del videojuego Ping-Pong –el primer montón de pixels juguetones de la historia (1072-2000)–. ¿Recordáis? Fue entonces cuando me di cuenta de lo que era un pixel (picture-element), un elemento de un dibujo, cuyo conjunto formaba un "sprite", la bebida con burbujas que yo solía tomar para saciar la sed. Lo busqué con lupa y allí estaba, sin cobrar sueldo ni nada, saltando de un lado a otro de la pantalla, iluminado como los primeros profetas.

¡Qué buenos tiempos!, ¡cuántos nuevos videojuegos! Si Leibniz –el científico alemán que inventó el binario– hubiese levantado la cabeza para ver el "Come-Cocos" del japonés Nakamura, habría solicitado un préstamo al banco para poder gastárselo en la ranura de estas máquinas-arcade. ¿Qué edad tendrá ahora nuestros viejos fantasmas y el amigo «pac-man»? Los puedo ver con larga y canosa barba, sus colores desteñidos y él corriendo con bastón y tragando pastillas contra la menopausia. Aunque nunca morirán, por lo menos en los ficheros del recuerdo. Claro que también el paso del tiempo tiene su ventaja; ¿o es que no "mola" más nuestro actual «Donkey Kong Country» –un glorioso ejemplar tridimensional renderizado–, que su abuelo –un pobre bitmap bicolor que sólo estaba programado para subir escaleras con la chica-fea a cuestas? Desde luego que sí. Por eso dirán que "la energía no muere, se transforma". Y es verdad. Por eso yo –a pesar de ser androide– me encuentro ahora algo más viejo; y peor estarán los humanos de mi edad que jugaban con estos vídeos. ¿O no?

También habrá caducado ya, las pequeñas "maquinitas de bolsillo" de cristal líquido-de-veras, que servían de reloj y despertador de regalo. Las consolas Atari 2600; la Vectrex 3D; la CBS ColeCovisión... Y por supuesto espero, que "estén en gloria" por un "puñado de pixels" «Kangaroo», «Q-Bert», «Frogger», «Dig Dug» y otros cientos. La eterna juventud se consigue aderezando el presente con lo mejor del pasado, y el pasado de los videojuegos siempre estará ahí como reliquia para el que la quiera.

¿Que qué pienso de las nuevas tecnologías de mapeados de texturas, renderings y efectos "tres-dé"? Igual que pensé cuando vi por primera vez «La Guerra de las Galaxias»: ¡Genial! Aunque después de verla una treintena de veces no me parece «tan creíble» como en el primer encuentro. Y lo mismo nos pasará cuando dentro de diez –tal vez menos– años, pongamos en el Videodisco –si aún existe–, «La Máscara» y sus asombrosos efectos morfosis. Y comentaremos "los añejos efectos-especiales" por computadora de los 90 y de los "liftings" o estirados virtuales de las estrellas de cine. Siempre nos pasará lo mismo. Resumiendo: "No existe el pasado ni el futuro, sólo el presente". O por lo menos, así creo que debiera ser.

- "¿Un Silicon Graphics señor?".
– "Sí, por favor; con dos terrones".

*Rafael Rueda*

## TRIVIA-BIT:

1) ¿Qué casa comercial convirtió «Donkey Kong» en juego de tablero?
2) ¿Cuál era el nombre del pingüino que empujaba cubitos de hielo?
3) ¿Qué personaje anunciaba en las revistas el TOSHIBA T100?
4) El nombre de DRO pertenece a una distribuidora de software, pero ¿qué significan sus siglas y de dónde provenían?

Soluciones del Trivia-Bit de la revista anterior (número 3):
1) Commodore-64, Oric-Atmos, Rockwell-Aim-65, Dragon-32, New Brain, Dragon-64, Vic-20, Casio FP-200, Sinclair QL, Amstrad 464.
2) Ocean.
3) Domingo Gómez.
4) El ordenador doméstico Sistema Msx de la casa japonesa Sony.

# guilty

# Las guerras de los sexos

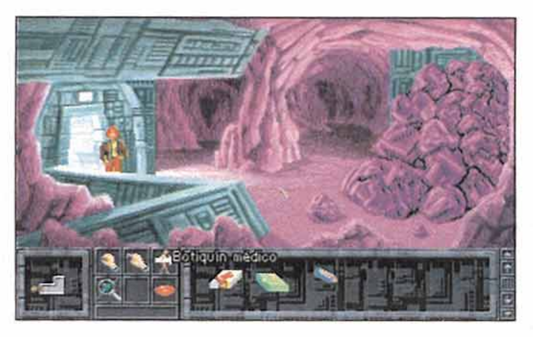
***La afamada Psygnosis nos presenta una producción sin grandes alardes técnicos que recupera toda la esencia y espíritu de la aventura gráfica clásica gracias a un sólido argumento y a un estupendo guión. Además, ambos elementos aparecen por partida doble, pues «Guilty» es, en realidad, dos aventuras en una, al presentar dos personajes con los que es posible vivir dos odiseas completamente diferentes tan extensas como emocionantes.***

**PSYGNOSIS/DIVIDE BY CERO**
Disponible: **PC, PC CD-ROM**
V.Comentada: **PC CD-ROM**
**AVENTURA GRÁFICA**









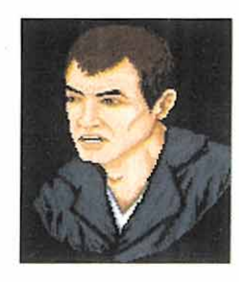

Todo en «Guilty» nos ha hecho rememorar los apasionantes momentos vividos mientras jugábamos con las aventuras gráficas de la serie Indiana Jones o nuestra lucha contra el pirata Le Chuck en la Isla del Mono, pues, como podéis observar en las fotografías que ilustran este comentario, estamos ante una aventura gráfica en toda regla. Escenarios tridimensionales en los que nuestros personajes pueden desenvolverse de múltiples formas: recogiendo y usando miles –sí, miles– de objetos, examinándolo casi todo, y lo más importante tanto en esta aventura como en todas: conversar con los cientos –sí, cientos– de individuos, ya sean humanos o no, que "viven", ya que están dotados de una cierta inteligencia artificial en este juego. Y toda esta variedad de movimientos y acciones se realiza a través del habitual manejo del ratón, un interface de uso tan antiguo como sencillo y práctico. Aunque en cuanto a la calidad gráfica,

## DOS PERSONAJES, DOS HISTORIAS

*La novedad más importante de «Guilty» es que contiene dos aventuras gráficas diferentes dentro del mismo argumento, al haber dos protagonistas con los que es posible jugar, de tal forma que una vez que hallamos concluido el juego con uno de ellos aún tenemos otra aventura por delante con el otro.*

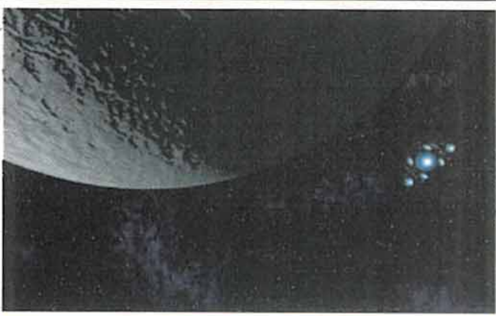


***YSANNE ANDROPATH:*** *Oficial de policía de la Federación Interestelar de planetas. Un carácter fuerte, decidido, y que demuestra una vez más que el sexo débil es, en realidad, el fuerte. Ha logrado capturar al hombre más buscado de la galaxia, Jack T. Ladd, y se dispone a llevarlo al planeta-prisión cuando recibe el mensaje de que unos alienígenas han comenzado un ataque justo en el sector que su nave debe atravesar. Para colmo, el idiota de Jack ha desactivado la hiper-velocidad y la única posibilidad que tienen de escapar es aterrizar en el planeta más cercano y buscar combustible con la ayuda de su estúpido "pasajero".*



***JACK T. LADD:*** *La versión del futuro del «Fugitivo». Tiene más de mil setecientos delitos de robo en su haber, pues siempre ha pensado que con su trabajo se ligaba mucho. Pero por fin una mujer le ha parado los pies y comienza su aventura en el interior de una celda. Escapa tras fundir la luz de la misma y pedir ayuda al androide. Sólo piensa en escapar, y con un extintor estropea el reactor de la nave para obligar al aterrizaje y fugarse. No tarda en descubrir que lo primero es salir con vida de la amenaza alien y para ello nada mejor que unirse a su guapa, pero inaguantable, celadora.*









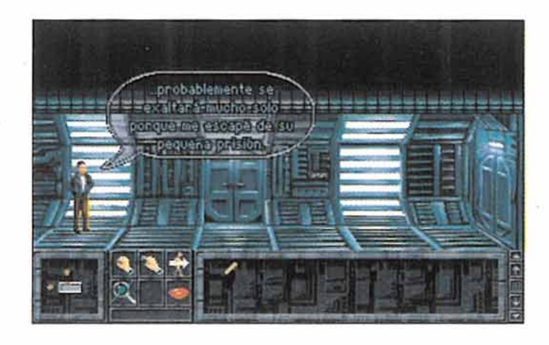
desarrollo y sistema de movimiento «Guilty» es similar a las aventuras gráficas de hace algunos años, aprovecha una de las mayores innovaciones del momento: la inmensa –comparada con la ya pasada época de los diskettes– capacidad de almacenamiento del CD-ROM, que ha servido para que todas las conversaciones hayan sido digitalizadas a partir de las voces de competentes actores, que han dotado a cada uno de los personajes con su propia y peculiar personalidad gracias a las distintas entonaciones, y a la variedad en los timbres y modos de dicción, de forma que nos encontramos con auténticas interpretaciones con la voz, lo que hace que tanto los protagonistas como los demás seres que habitan en el universo de «Guilty» parezcan casi humanos. Lógicamente, todas las voces están en inglés, pero contamos con la inestimable ayuda de subtítulos en español, al estilo de las de las viñetas típicas del cómic para los diálogos y de simples sobre-impresiones para todos los objetos del juego, por lo que además de jugar, podemos aprender bastante inglés. Los 600 megas del CD-ROM también han sido utilizados para incluir secuencias cinematográficas para enlazar acontecimientos, ambientar y dar espectacularidad.

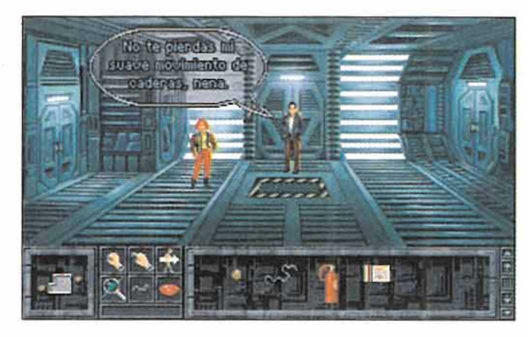
### EXCELENTE GUIÓN

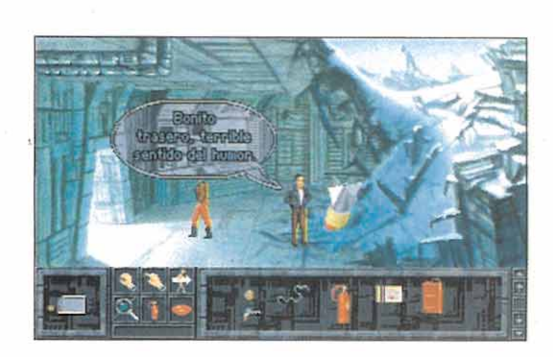
Como saben los aficionados a este género, al igual que ocurre en el cine, del guión depende en gran medida el éxito de una aventura gráfica, dado que lo más importante, por encima de los valores técnicos, es el texto sobre el que se apoya el argumento y que sirve para desarrollar toda la acción. Y en este apartado «Guilty» es un éxito total. Pocas veces nos hemos encontrado unos diálogos tan ingeniosos, pícaros, atrevidos y, sobre todo, simpáticos y jocosos. Se establece toda una batalla lingüística entre los dos protagonistas: la mujer policía, Ysanne, y el ladrón, Jack, pero siempre con humor y sin recurrir ni a la zafiedad ni al insulto.
La relación entre ambos, inicialmente de odio, y la batalla de sexos del comienzo, irá cambiando a lo largo de la aventura hacia la amistad por las circunstancias que les van sucediendo. Los personajes secundarios también tienen su propio lenguaje y forma de expresarse. En resumen, por variedad, calidad y cantidad, estamos ante uno de los mejores guiones, tal vez el mejor, de la historia de las aventuras gráficas que hará las delicias de los amantes del género.

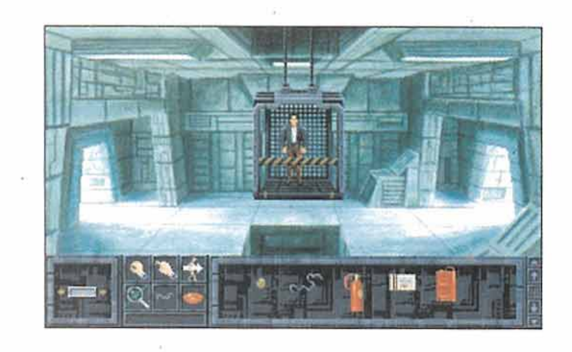
### DOS EN UNO

Una vez que los programadores hicieron argumento, guión, y tuvieron terminados todos los escenarios, debieron pensar en por qué no aplicar el principio básico del rey de ►





la serie B del cine, Roger Corman: "una vez que tienes construidos los decorados, ¿por qué no aprovecharlos para rodar otra película? Así que decidieron desarrollar otra aventura más, ya que podemos jugar tanto con Ysanne como con Jack. Si escogemos a la fémina, la misión inicial es transportar a Jack hasta la prisión federal para que pague por todos sus crímenes. Por el contrario, si seleccionamos a Jack, lo primero es intentar que la nave prisión Relentless aterrice en el planeta más cercano para poder escapar de las uñas –y muy afiladas, por cierto– de la justicia. Pero todo cambia cuando unos alienígenas deciden acabar con la paz que reinaba en la Federación Espacial. Y su ataque comienza precisa y casualmente en el sector que la Relentless debe atravesar para llegar a un planeta de la federación, por lo que Ysanne y Jack deberán dejar sus diferencias para más adelante y tratar de escapar de unos seres tan desagradables como los Klingon.

La odisea de ambos transcurrirá en un lugar y tiempo imaginarios y a través de varios planetas, cada cual con su propia geografía, raza indígena y culto religioso. La dificultad está muy bien graduada, y mientras al comienzo es bastante sencillo avanzar, luego va ir subiendo hasta alcanzar un nivel sólo apto para los más aventureros, aunque el uso y utilización de los objetos es siempre bastante lógico –aunque no por ello es sencillo averiguar el lugar– y el personaje nos va dando pistas.

En resumen, una aventura gráfica válida tanto para iniciarse en este fascinante mundo como para los ya veteranos.

## SÓLO NOTABLE

Seguramente os estaréis preguntando el por qué a pesar del sensacional guión y la duplicidad del desarrollo, no le hemos concedido a «Guilty» el sobresaliente. Pues porque falla en aspectos que, al menos, es preciso que lleguen a un grado muy alto para conceder tan estimable nota.

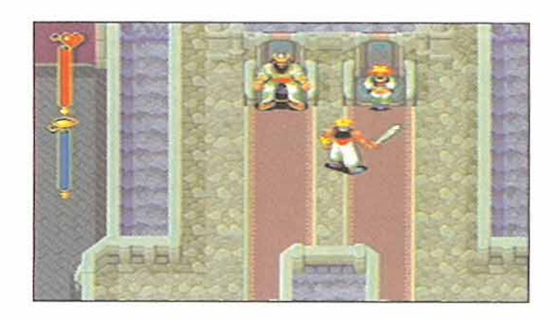
Para empezar, los gráficos son simplemente buenos, pues aunque su diseño es más que correcto, se podrían haber hecho en alta resolución como viene siendo habitual en las últimas aventuras. Por otra parte, la animación de los personajes es bastante mecánica –una lástima, porque unos buenos movimientos corporales junto al realismo existente en voces y diálogos hubiera sido genial–. Hay que mencionar el negativo capítulo referido a la música, bastante repetitiva, y tampoco hay gran abundancia de efectos sonoros. Todos estos semi-fallos no son muy importantes, pero han impedido que sea una obra maestra, y se ha quedado en una aventura gráfica muy entretenida que convencerá a los aventureros por su atractiva doble historia y su magnífico guión.

***LO BUENO:* La calidad de los diálogos, disponer de dos aventuras distintas, de gran extensión y francamente apasionantes y divertidas.**

**82**

***LO MALO:* El nivel simplemente medio de todos los apartados técnicos del programa impiden que pueda ser considerada la aventura gráfica definitiva.**

*A.T.I.*



# The Story of THOR





**ANCIENT/SEGA**
Disponible: **MEGA DRIVE**
**AVENTURAS**

## Lucha contra los elementos

Con dos brazaletes por medio, uno de plata y otro de oro, que dotan de grandes poderes al poseedor, arranca la historia con un argumento de extraordinaria riqueza que iremos descubriendo a medida que avanzamos. El protagonista es Ali, un príncipe que posee el brazalete de oro que controla cuatro espíritus que tiene que despertar para que le ayuden a derrotar al dueño del otro brazalete.



### EL PRÍNCIPE VALIENTE

El título del juego no tiene nada que ver con el mismo, ya que ni el protagonista se llama Thor ni aparece nadie llamado así a lo largo de la aventura. Sea como fuere, es lo único que no se comprende, ya que todo lo demás es sencillo de entender y de manejar. El juego se basa en ir cumpliendo unas misiones que encomiendan distintas personas o, simplemente, el destino nos lleva a ellas. El desarrollo es lineal, lo que quiere decir que sólo podemos hacerlas en el orden predefinido, aunque podamos visitar grandes espacios de mapeado, pero sin poder hacer nada al faltarnos un objeto o una orden. Las acciones realizables con Ali son luchar, saltar, lanzar hechizos o coger objetos. También puede hablar con los personajes que encuentre. El componente rol está marcado en tanto que ganamos experiencia, puntos de vida y magia, y son variados los objetos mágicos a transportar, así como las armas que usar. Al tratarse de una aventura, las luchas serán constantes. Ali tiene un amplio repertorio de golpes tanto mágicos como físicos. La magia se presenta a través de 4 espíritus elementales, que será la primera misión a cumplir.

*«The story of Thor» puede ser considerada como una "rara avis" en el entorno consolero, y sobre todo en Mega Drive. Salvo contados títulos, como puede ser «Soleil», no es frecuente encontrar aventuras con toques de rol, y en castellano, y además con la enorme calidad que despliega ésta. Aunque a algunos les recuerde al legendario «Zelda», «The story of Thor» hace gala de unas características que lo convierten en un gran juego sin envidiar en nada a la leyenda de Nintendo.*

### RESULTADO NOTABLE

La conjunción de tan variados aspectos –arcade, aventura y rol–, junto con una realización esmerada, convierten a «Story of Thor» en un juego muy adictivo. La evolución de Ali se produce de forma paralela a la trama, creciendo además la dificultad de forma muy controlada. Los monstruos son cada vez más poderosos, numerosos y espectaculares, pero se las tendrán que ver con los aumentados poderes de Ali, así como con nuestra habilidad.
La jugabilidad es tremenda, partiendo de lo agradables y bien realizados que están tanto los gráficos como el sonido, el personaje se controla de maravilla y el juego pone mucho de su parte, con detalles como el poder salvar partidas o el mapa que nos informa de nuestra posición. La aventura es larga, muy larga, y son necesarias muchas horas, tanto para terminarla como para recorrer todos los preciosos escenarios de la inmensa Oasis, pero es seguro que esas horas serán divertidas y gratificantes.

*C.S.G.*

***LO BUENO:* Ali, nuestro personaje, con todas las acciones que realiza y lo bien que se controla. La gran jugabilidad gracias al ajustado nivel de dificultad y la intachable realización gráfica. Además, está en castellano.**

**89**

***LO MALO:* El título no tiene absolutamente nada que ver con el juego, pero no deja de ser un mal menor. Puestos a pedir, nos gustaría que saliera en otros formatos o que se pudieran grabar más partidas.**








# STREET HOOP

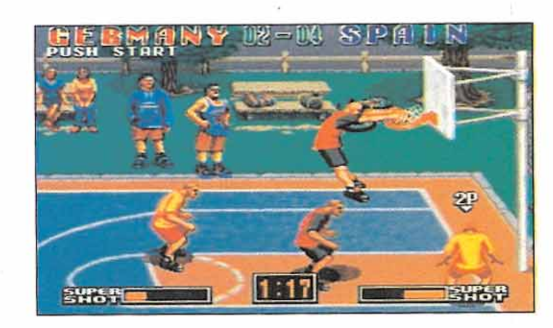
NOS PONEMOS LAS BOTAS DE BALONCESTO, NUESTRA INDUMENTARIA PREFERIDA, POR SUPUESTO, COGEMOS EL BALÓN, QUEDAMOS CON CINCO AMIGOS MÁS Y NOS VAMOS A JUGAR UN PARTIDO A LA CALLE. ESTO O COMPRAR «STREET HOOP» PARA NUESTRA NEO GEO, LO QUE NOS RESULTE MÁS CÓMODO. SIN REGLAS, SIN NORMAS, CON LAS ÚNICAS LIMITACIONES DE NUESTRA HABILIDAD Y CAPACIDADES FÍSICAS, SIN ÁRBITRO Y SIN DESCANSO. AÚN NO SE CONSIDERA COMO UN DEPORTE, PERO ESTA MODALIDAD DE BALONCESTO CADA VEZ TIENE MÁS ADEPTOS, Y UNA BUENA PRUEBA DE ELLO ES QUE «STREET HOOP» NO ES EL PRIMER JUEGO QUE SE DEDICA A ESTA FORMA DE PRACTICAR DEPORTE...

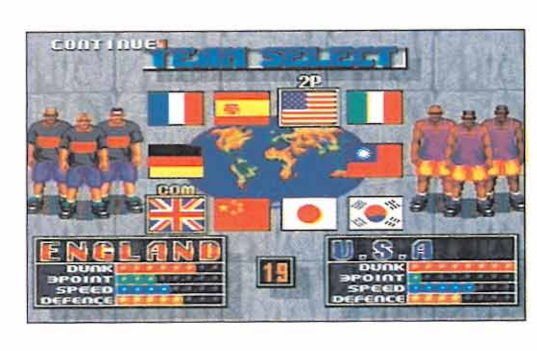


**DATA EAST**
Disponible: **NEO GEO CD**
**ARCADE**



## ROMPE TODAS LAS REGLAS











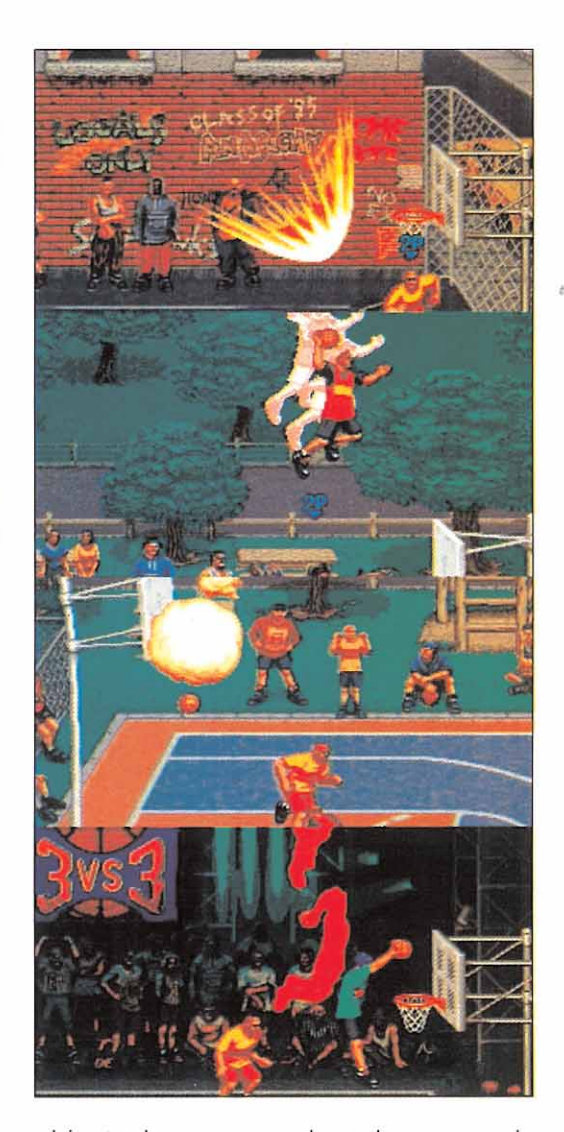


En primer lugar, «Street Hoop» no es un simulador de baloncesto. Tiene todas las características de un arcade, incluido el toque de espectacularidad que SNK pone en las producciones de su máquina, Neo Geo. Desarrollo trepidante, entretenido de principio a fin y, sobre todo, muy divertido, tanto para uno como para dos jugadores, son sus nada desdeñables cualidades. No tiene más complicaciones, sólo, que no es poco, toda la adicción del espectacular deporte de la canasta.

### SENCILLO DE ENTENDER

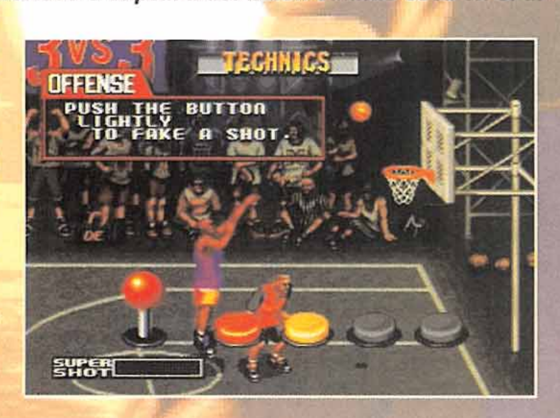
El reglamento es de lo más simple: meter canasta. Sea como sea, y sin importar lo que haya que hacer para ello; no existe el campo atrás, ni faltas, ni tiros libres, y el balón no puede salir del campo, ya que no hay fuera. Lo que sí hay son todo tipo de codazos y empujones entre dos equipos, de tres jugadores cada uno, que podemos escoger de entre diez selecciones nacionales. Las cualidades de cada una son distintas, mientras que Taiwan mete todos los triples, U.S.A. son unos maestros en los tiros de campo y en el robo de balones, y en lo que respecta a nuestro país, es una de las más equilibradas.

La pantalla de juego se asemeja a la de cualquier arcade: vista del terreno de juego, marcador y cronómetro. Tiene además un indicador del jugador que controlamos nosotros y el que maneja el contrario, para que no nos liemos cuando los seis jugadores se enzarzan en una jugada en un palmo de terreno. No obstante, el desarrollo rapidísimo de que está dotado




## SABER NO OCUPA LUGAR

***En cuanto jugamos unas pocas partidas con «Street Hop» nos damos cuenta de lo sencillo que es de manejar. Ninguna complicación: dos botones y un mando direccional con el que se pueden realizar todas las acciones que da de sí el juego. Y aunque los mates especiales y los movimientos sean limitados, son suficientes para conferir espectacularidad al desarrollo de la partida. Y, si a lo gratificante que es ver jugadas bonitas le sumamos la facilidad de realizarlas, entonces no tenemos más que pedir. Pero, por si hay alguien inconformista que quiere algo más, el programa incorpora un tutorial en el que se cuenta la realización de las jugadas típicas del basket, más alguna no tan típica ni tan legal, como empujones, mates estratosféricos o captura del balón cuando está en el aire. El botón "A" lo usaremos tanto para tirar a canasta como para bloquear, saltar o coger rebotes; mientras que con el "B" realizaremos pases desde cualquier posición, tanto en el suelo como en el aire, y daremos empujones o intentaremos robar el balón al contrario. La combinación apropiada de "A" y "B" simultáneamente dará lugar a jugadas en las que participan dos jugadores, como la que, por ejemplo, uno tira a canasta y otro recoge el balón en el aire consiguiendo un espectacular mate.***




el juego hace que no haya lugar para la confusión, debido a lo fluido de los movimientos de los jugadores, así como los pases, mates y tiros. En cuanto a este último aspecto, cuando metemos un número de canastas determinado se ilumina un indicador que tiene por nombre "Super shot" y que nos permitirá realizar un tiro especial en el que no hay posibilidad de fallo.

### FÁCIL DE JUGAR

El manejo es muy sencillo, por lo que desde un primer momento no tendremos ningún problema para realizar baloncesto de calidad con todo tipo de jugadas espectaculares, pero sin tácticas definidas. El juego cuenta con cuatro niveles de dificultad, aunque, incluso en el más difícil, se pueden ganar algunos partidos, ya que los equipos están bastante equilibrados y todos los jugadores tienen un buen nivel en todos los aspectos. Que sea relativamente fácil no quiere decir que los partidos no sean disputados, al contrario, su rápido desarrollo y buen control garantizan la adicción. El que el número de controles no sean muy elevados y que los partidos duren un máximo de cuatro minutos contribuyen también a ello, con lo que jugaremos un partido detrás de otro sin darnos apenas cuenta.

La cuestión de acabarnos el juego tampoco nos debe quitar el sueño, ya que las continuaciones son infinitas y también existe la posibilidad de grabar partidas o cambiar de equipo, si vemos que con el que tenemos actualmente no ganamos nunca.

En lo que refiere a cuestiones técnicas, la realización es más que correcta. Los gráficos están bien definidos y se corresponden a lo que Neo Geo nos tiene acostumbrados, aunque todos los jugadores son bastante parecidos y los decorados son estáticos y su número es pequeño. La animación de los jugadores es muy suave, nada brusca, y sus movimientos son rápidos. La música es la más apropiada para un evento de este tipo: rap y hip-hop acompañan de manera machacona a los sonidos ambiente amenizando el evento, poniendo la nota de autenticidad que agradará a todos los baloncestistas callejeros.

***LO BUENO:** Muy adictivo, tanto para uno como para dos jugadores. Los equipos están muy igualados y el manejo es muy sencillo.*

**83**

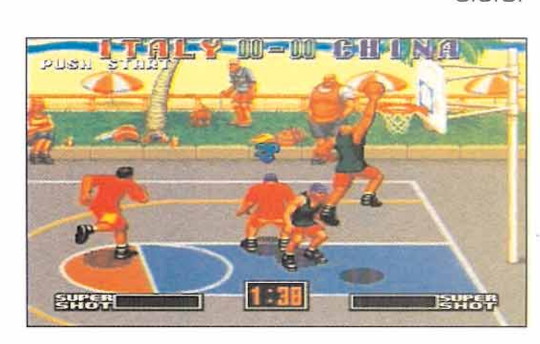
***LO MALO:** Jugando contra la máquina se hace un juego bastante corto debido a su no excesiva dificultad y a que no hay muchos equipos contra los que enfrentarnos. Además, los mates especiales no son muy numerosos.*

*C.S.G.*












*Después de haberlo pasado en grande con «Shattered Lands» en el desierto del sol oscuro, no podemos resistirnos a volver allí con un nuevo desafío. «Wake of the ravager» pone de nuevo a prueba nuestras dotes de aventureros en los parajes ambientados en una serie que todos los roleros conocemos bien: AD&D. ¿Cuál es el nuevo peligro que amenaza al mundo de Athas? Como diría nuestro amigo Ferhergón, ahora que ya estamos todos, la reunión puede comenzar.*

**SSI**
Disponible: **PC, PC CD-ROM**
V. Comentada: **PC CD-ROM**
**JDR**

# Regreso a la tierra del sol negro

# DARK SUN
## WAKE OF THE RAVAGER

¿Qué puede haber más desolador que una jornada entera sobre las arenas de un desierto sojuzgado por un sol ardiente acechado por multitud de enemigos? Eso es lo que nos espera en Tyr y sus alrededores, una de las ciudades-estado de Athas, sumida en la más absoluta anarquía desde la misteriosa muerte del rey Kalak, y amenazada por la ambición del Dragón Ur Draxa.

A aquellos que hayáis jugado con «Shattered Lands» nada os sonará a nuevo, puesto que estamos frente a una continuación, un nuevo capítulo de lo que promete ser una nueva saga: «Dark Sun», como ya lo fue en su día «Forgotten Realms».

Nuestro grupo está formado por cuatro miembros, que podremos crear asignándoles a cada uno sus características –raza, alineación, constitución, fuerza, etc.– o bien dejar que el ordenador lo haga por nosotros. De esas habilidades las más importantes son las mágicas, que nos facilitarán un importante bagaje de conjuros repartidos en varias categorías y que podremos escoger de un total de doscientos.

Cuando ya tengamos a nuestros héroes, es hora de empezar a investigar hablando y comerciando con todos los PNJ que encontremos y que nos darán pistas y misiones a realizar, sin descuidar las armas ni un instante, ya que la lucha es una constante y en el momento menos esperado. El combate se hace de la forma habitual, "apuntando y pinchando" con el ratón, aunque sea un tanto confuso cuando se juntan varios personajes y la perspectiva utilizada nos oculta a algunos.

### NO DEFRAUDA, PERO FALTA ALGO

La idea empleada y el desarrollo del juego no admiten oposición ninguna, ya que en el momento en que se es algo aficionado al rol, el juego entretiene. De la realización cuelgan algunos puntos oscuros que de haberse cuidado algo más habrían mejorado el resultado, como ocurría también en «Shattered Lands».

Aparte de la confusión de los combates, está el tema del movimiento de todos los personajes: ausencia total de realismo y una sensación de desorden y desorganización absoluta en todos los escenarios, con personajes totalmente estáticos o moviéndose sin parar de un lado a otro. Los gráficos no son nada brillantes, más bien son bastante vulgares y simples, al contrario que el sonido, que es de gran calidad, pues se lee directamente del CD. No nos olvidamos de las animaciones que hay durante el juego, ni de las voces digitalizadas de los personajes, de los que dispondremos si sacrificamos más de 70 megas de nuestro disco duro. Además, es de elogiar la traducción de los textos a nuestro idioma tanto del juego como de los manuales.

Salvo estos detalles puntuales, «Wake of the ravager» conserva con bastante fidelidad todas las características de un buen JDR que, sumadas a su buena jugabilidad, le hacen muy adictivo, aunque no sea una de las maravillas del género. Recomendable para cualquier rolero que se precie de serlo.

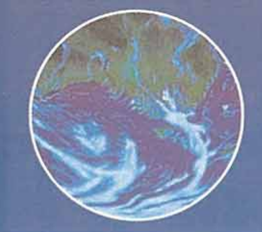
*C.S.G.*

***LO BUENO:*** ***El elevado número de conjuros y hechizos que podemos usar, y que se une a la completitud de aspectos –clases de personajes, características, armas, monstruos, etc.– que tienen los juegos basados en AD&D.***

**79**

***LO MALO:*** ***Los gráficos y decorados no son excesivamente buenos, así como el movimiento de los personajes. A esto se une la confusión en el desarrollo de los combates para dar un aspecto externo no demasiado agradable.***





# ILLUSION OF TIME

*Cuando apareció «Zelda» para NES pocos imaginaban que los juegos de aventuras y rol que salieran en el futuro para las consolas de 16 bits iban a seguir su estilo, y con una fidelidad que adoptan títulos tan dispares como «Story of Thor» en Mega Drive, o «Illusion of Gaia». Este último título sale para SNES en nuestro país con el nombre de «Illusion of time», tras una larga espera y con sus textos traducidos a nuestro idioma. Es la gran apuesta de Nintendo, en cuanto a juegos de rol se refiere, para su máquina.*







## El pequeño guerrero

**NINTENDO**
**Disponible: SUPER NINTENDO**
**AVENTURA**

Que sea uno de los pocos juegos con componente rol que existen para SNES es ya una gran alegría, pero que además sea un juego de gran calidad es todo un lujo.

Si a esto le añadimos que los diálogos, que son muchos e imprescindibles para sacarle partido al juego, están en castellano, nos hemos quedado sin excusas para adquirir «Illusion of time», si es que antes teníamos alguna.

La amenaza esta vez es un fenómeno espacial llamado Cometa del Caos, que visita el mundo cada 800 años, y que trae consigo la aparición de monstruos y desastres.

Acompañaremos a Will, el protagonista, en su búsqueda de la Torre de Babel a través de distintas localizaciones del mundo, en las que encontrará multitud de personajes con los que hablar e interactuar. En su aventura, Will ganará nuevas habilidades que le serán concedidas por el espíritu Gaia, mientras que los 64 objetos que le allanarán el camino deberá buscarlos en los 22 lugares distintos que visitará. Y siguiendo con números, hay que hacer notar que habrá de vérselas con 54 tipos distintos de enemigos y con multitud de puzzles y enigmas.




RECOMENDADO · MICROMANÍA · RECOMENDADO

### JDR DE CALIDAD

El componente rol no tiene nada que envidiar a los JDR de PC, ya que se mantienen el uso de objetos, los hechizos, las graciosas conversaciones, los tesoros, laberintos y el mapeado inmenso. Como los personajes de cualquier JDR, Will posee unas características que aumentan cuando acaba con todos los monstruos que hay en pantalla, que también acaparan objetos o bolas de energía que permiten el acceso a nuevas localizaciones.

Además, el pequeño niño se convierte en un poderoso guerrero en algunas fases del juego, mientras que en otras adquiere poderes especiales que sólo puede usar en su condición de infante. Hay combates, pero no es lo que más nos ha de preocupar, pues no son difíciles de resolver; hemos de intentar no quedarnos atascados en la aventura, ya que es lo que nos impedirá seguir avanzando en muchas ocasiones.

Definitivamente, esperar mereció la pena. Y ello es debido a uno de los principales valores de «Illusion of time»: el argumento; al estar traducido al castellano, hace ganar muchos enteros a la jugabilidad. Como también ocurre con el aspecto gráfico y musical: sonidos y melodías cambiantes según avanzamos en la aventura y el escenario en que nos encontremos; y calidad gráfica sin tacha, tanto en los personajes, típicamente japoneses, como en los decorados estilo «Zelda».

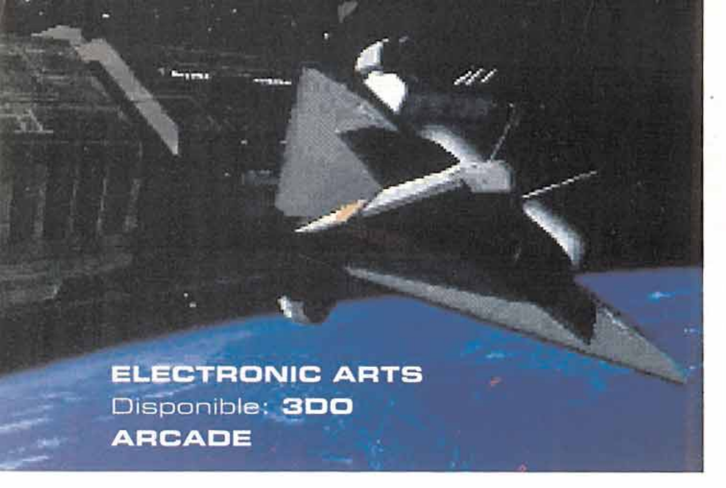
No defraudará ni a aventureros ni a roleros, ya que tiene de todo: lucha, exploración, personajes a montones, y diálogos, muchísimos diálogos que, salvo contadas ocasiones, nos serán muy útiles para llegar al final. Y cuando esto suceda veremos desvelado el secreto de esta gran ilusión.

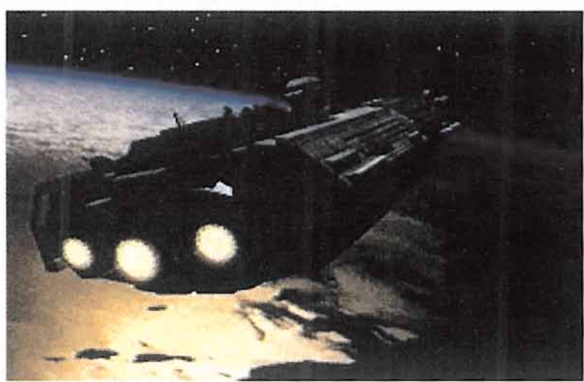
***LO BUENO:*** ***Sin duda alguna, la historia. El argumento es maravilloso y está bien fundamentado, y la traducción al castellano de los textos nos permite un aprovechamiento total de este gran juego.***

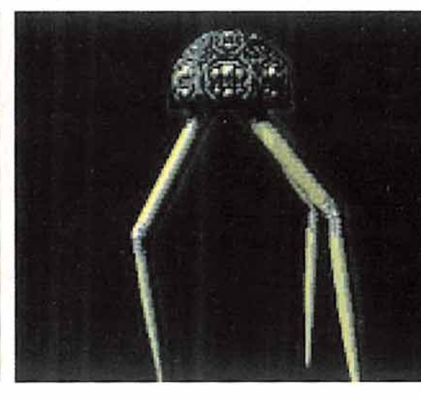
**90**

***LO MALO:*** ***Los más belicosos echarán de menos combates más encarnizados y con un poco más de dificultad. Además, el desarrollo de la acción es unidireccional, no es posible volver atrás ni salirse del argumento.***

*C.S.G.*













OBJETIVO: 3DO

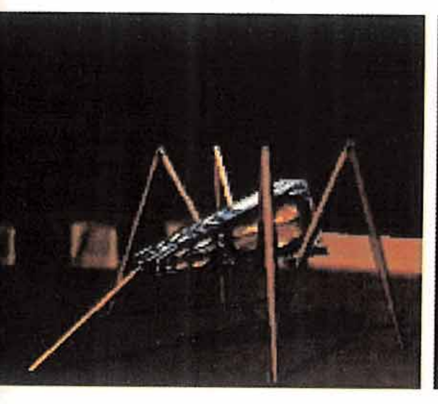
# SHOCK WAVE

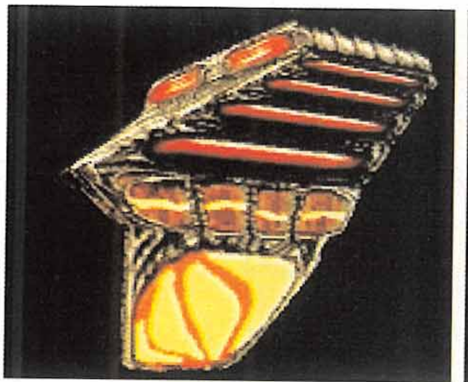
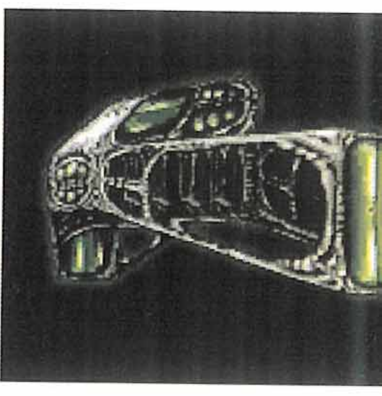
***A primera vista, «Shock Wave» no parece excesivamente espectacular. Un juego que utiliza un argumento bastante tópico –invasión alienígena–, que básicamente se puede definir como una combinación de arcade y simulador de combate y, en apariencia, poco más. Pero como en esta vida nada es lo que parece, basta ponerse delante del programa para descubrir un excelente juego que engancha de forma inmediata, de calidad más que notable y, sin duda, un magnífico trabajo realizado por E.A. para los usuarios de 3DO.***

El guión de «Shock Wave», ya lo hemos mencionado, no es en absoluto original: la tierra está siendo invadida por una legión de criaturas extraterrestres, y aparece un grupo de estupendos pilotos de combate que, coordinando sus acciones desde una base secreta, intentan hacerles frente y expulsarles del planeta. Muy bien, muy bonito todo. Una historia vista una y mil veces. Aunque como excusa es más que suficiente.
A partir de aquí, todo parecido con cualquier juego conocido es pura coincidencia.

## ACCIÓN EN FMV

Desde el mismo instante en que «Shock Wave» se vuelca en la memoria de 3DO, las sorpresas van siendo una constante. En primer lugar, una conseguida intro que combina imagen renderizada con vídeo digital, con la que se crea la ambientación propicia para el juego. Y, más tarde, los consabidos menús nos dejarán ir paseándonos por una serie de opciones, más o menos conocidas: creación de pilotos, misiones de entrenamiento, ayudas, etc.
Pero entremos en la primera misión, la defensa de Egipto, y empecemos a ver de lo que «Shock Wave» es capaz. Esta primera fase, como las nueve restantes, posee una intro específica, con la que se nos pone en antecedentes sobre la invasión de la zona, los enemigos que nos encontraremos, y nuestro objetivo principal. Las escenas en Full Motion Video, protagonizadas por un enorme plantel de actores, contribuyen de manera decisiva a dotar al juego de un alto nivel de realismo. Sin embargo, se encuentra en este punto uno de los escasos defectos del programa. Esta intro debe aguantarse desde que comienza hasta que acaba, ya que intentar saltarla nos devolvería al menú principal, una y otra vez.





## ¿JUEGOS O PELÍCULAS?

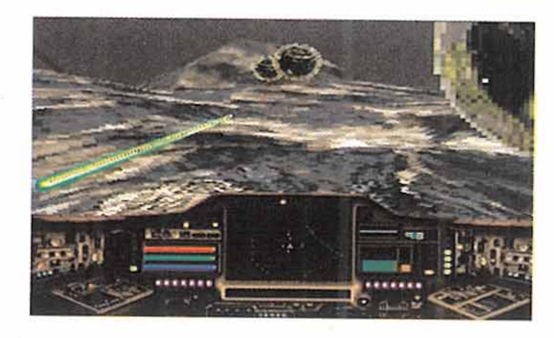
*Desde que programas como «Under a Killing Moon» o «Wing Commander 3» –de inminente aparición en formato 3DO–, todos los títulos imaginables de CD-i, y también cualquiera que en este momento os venga a la memoria, comenzaron a utilizar el vídeo digital como norma de la casa; cada vez son más los juegos –en cualquier soporte existente– que combinan la acción puramente "informática" con la grabación de personajes y escenarios reales. Todo parece tender hacia un nuevo género de películas interactivas, en la que la distinción entre arcades, aventuras, juegos de rol, etc., cada vez importa menos.*






*Casi se podría asegurar que el futuro pasa por ahí... ¿o no? ¿Qué es lo que el usuario realmente demanda en este sentido? No hay que olvidar que, muchas veces, el juego más simple puede ser el más adictivo y convertirse en un superventas. Eran otros tiempos, pero el caso de «Tetris» está ahí. De hecho, «Tetris» sigue ahí.*

*Sea como fuere, el vídeo está presente cada vez con más fuerza en los juegos. ¿Será tan sólo una moda?*



## 360 GRADOS

Una vez metidos en harina, es decir, en pleno juego, lo que el usuario debe notar es que la acción se desarrolla a gran velocidad, para asombro de propios y extraños, ante la gran cantidad de gráficos, polígonos y texturas que se juntan en pantalla al mismo tiempo. Sin embargo, hay que decir que el radio de acción de movimientos está limitado en sentidos superior e inferior, volando en nuestra nave casi siempre a ras de suelo, aunque impresiona comprobar los giros de 360 grados que se pueden realizar rotando la nave sobre un eje horizontal, tanto a izquierda como a derecha, muy efectivo a la hora de evitar disparos enemigos.

La zona de desplazamiento de la nave, por ambos laterales, también queda restringida a una especie de "sendero", cuyos límites aparecen marcados en la pantalla del radar. Así, hay que coordinar de forma muy habilidosa las tácticas de ataque y evasión, con la zona en la que se nos permite movernos, con mayor o menor libertad.

Bien, hablamos de excelente calidad gráfica y una buena técnica en movimientos y animaciones, aparte de elevada velocidad de acción. Pero no hay que olvidar la brillante factura de «Shock Wave» en el apartado sonoro –sobre todo en los efectos que acompañan a nuestras acciones, y a las del enemigo–, ni que durante cada fase se siguen incluyendo escenas de vídeo digital, aunque reducidas al tamaño de un pequeño monitor en el panel de mandos de la nave.

## ACABAR CON EL INVASOR

Durante el desarrollo de todas y cada una de estas fases, nuestro cometido viene a ser idéntico: identificar correctamente los objetivos militares –extraterrestres– y no disparar a los civiles –recordemos que la acción transcurre sobre una hipotética Tierra invadida en sus ciudades y territorios habitados–. La mejor forma de atacar y eliminar primero a los enemigos por tierra, mar o aire es cuestión de cada jugador, pero podemos asegurarle que no le resultará en absoluto sencillo. Llegar hasta la mitad del programa ya es todo un logro, y acabarlo, en cualquiera de sus niveles de dificultad, una verdadera proeza. Por un lado, esto asegura un montón de horas ante la pantalla. Por otro, quizás haga que todo se convierta en un verdadero suplicio. Pero con esto se consigue un alto nivel adictivo.

Por supuesto, nos encontraremos con pequeñas ayudas representadas por cápsulas que nos recargarán escudos, misiles y cañones láser, con sólo volar por debajo de ellas. Y aún así, os parecerá insuficiente.

Lo que en definitiva queda de «Shock Wave», es un excelente programa que E.A. se ha sacado de la manga para disfrute de todos los usuarios de 3DO, que muestra a las claras el potencial que la máquina posee, aunque no apura del todo algunos pequeños aspectos técnicos. Un muy buen juego, aunque con detalles de extraño planteamiento por parte de los programadores y quizá algo de reiteración.

*F.D.L.*

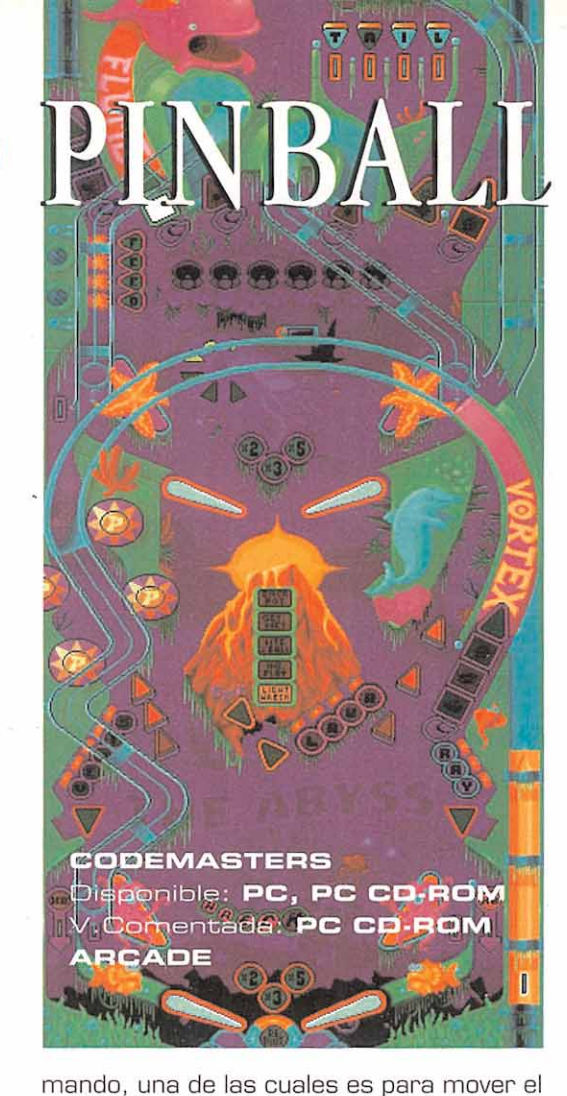
***LO BUENO:* La calidad gráfica y sonora. Tanto las escenas de vídeo digital, como los efectos sonoros brillan a gran altura. Y, sobre todo, es altamente adictivo.**

**83**

***LO MALO:* El no poder saltar las escenas en FMV no deja de ser molesto. En el apartado de juego, la zona para el movimiento de la nave resulta excesivamente ajustada en muchas ocasiones.**

# PSYCHO PINBALL

*Codemasters vuelve a la carga. Esta vez viene en la mano con «Psycho Pinball», un revolucionario y lunático pinball, lleno de pasillos, carriles y demás virguerías, que hacen de este juego una verdadera locura.¿Os acordáis de los antiguos pinball? Leed y enteraos de lo que es bueno...*



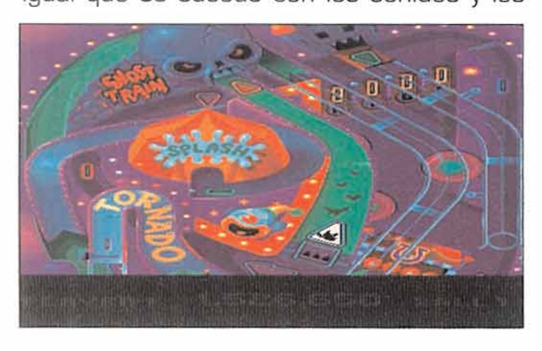

**CODEMASTERS**
Disponible: **PC, PC CD-ROM**
V. Comentada: **PC CD-ROM**
**ARCADE**

## LA REVOLUCIÓN DEL PINBALL

Pues bien, las cosas han cambiado mucho, mucho, hasta tal punto que hemos llegado a un momento en el que jugar al pinball se ha convertido en una verdadera prueba de habilidad e ingenio, y encima, cuando por fin nos hemos enterado de cómo hacer puntos, se nos cuela la bola y termina la partida... ¡y el dinero!

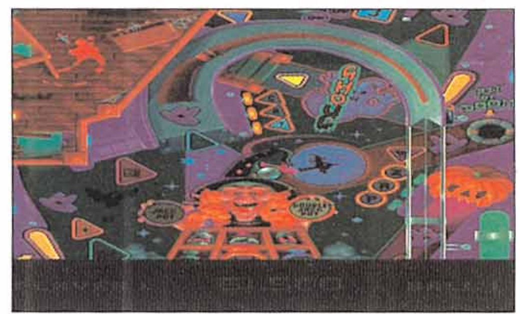
Pero gracias a compañías como Codemasters, todo esto se ha visto mermado, ya que con «Psycho Pinball» nunca se nos vana acabar las partidas... ni el dinero.

El programa consiste en un pinball de los de toda la vida, pero con unas grandes salvedades que lo hacen aún más divertido, tales como velocidad de la bola, nivel de dificultad, sensibilidad de la falta –la siempre odiada TILT, que cuando le das un "empujoncito" de nada se activa y nos deja sin poder manejar los mandos, con lo que se nos cuela la "bolita de acero"–, la luminosidad de la pantalla, etc. Al decir que es uno de esos de toda la vida no queremos engañaros, ya que es un programa bastante divertido, con una jugabilidad extraordinaria, al igual que se sucede con los sonidos y los gráficos –con ocurrentes payasos que aparecen al terminar la partida–.









«Psycho Pinball», además tiene la posibilidad de dar juego a cuatro personas a la vez, como si se tratase de uno de verdad, y la particularidad de poder jugar en cuatro pinball distintos –Trick or Treat, WildWest, The Abyss y Psycho–, aunque en uno de ellos –el último, concretamente– se puede acceder a los otros en una fase de multipantallas. Cada uno tiene una jugabilidad distinta y muy original, teniendo hasta tres y cuatro mandos para poder golpear a la bola.

También hay que hacer referencia a su sencillo manejo, contando únicamente con dos teclas para cada mando, una de las cuales es para mover el mismo mando y la otra es para hacer mover la "máquina" hacia el lado contrario donde se le pulse, además de tener otro para hacer que se mueva todo hacia arriba; pero ¡cuidado!, si nos pasamos dándole a los "botoncitos" conseguiremos que nos haga falta y ya sabéis lo que pasa... ¡C´est fini!

Y ya que hemos hecho alusión a los idiomas, hay que decir que una de las grandes novedades y particularidades de «Psycho Pinball» es la de poder elegir entre varios idiomas, entre ellos el nuestro, el castellano, además de tenelo también en inglés, francés y alemán. Sí, sí, habéis leído bien, en castellano.Un gran paso en este género. Imaginaos lo que tiene que ser saber lo que hay que hacer para lograr la máxima puntuación, sin tener idea de inglés. Un verdadero lujo.

En fin, un buen programa que Codemasters ha sabido realizar, con un ingenio fuera de serie en el tan trillado apartado de este tipo de arcades. Esperamos que lo disfrutéis, y... ¡sin gastar casi dinero!

*G.T.R.*

***LO BUENO:*** ***Jugabilidad y adicción para los forofos de los pinball, con la extraordinaria característica de estar traducida a nuestro idioma; y el formato en CD-ROM.***

**80**

***LO MALO:*** ***Un arcade del que ya se han hecho multitud de versiones, y para aquellos que sean muy exigentes les resultará un poco monótono y sencillo. "Falta" en gráficos, ya que se podía haber conseguido algo mejor.***







# LLEGÓ LA HORA DEL PC










***La última versión del clásico de lucha por excelencia llega al PC tras su exitoso paso por el universo de las consolas. Una adaptación realizada por Gametek y que pone en un CD-ROM toda la calidad que Capcom supo derrochar sobre otros soportes, ofreciendo al usuario uno de los mejores beat'em up, para compatibles, que se pueden encontrar en el mercado.***

**GAMETEK**
Disponible: **MEGA DRIVE, SUPER NINTENDO, PC CD-ROM**
V. comentada: **PC CD-ROM ARCADE**

Todo lo que se pueda decir sobre «Super Street Fighter II Turbo» huelga. A estas alturas, resultaría poco menos que redundante y bastante pretencioso intentar dar al usuario de PC una lección magistral sobre lo que ha sido, y es, el título emblemático de Capcom, en cualquiera de sus múltiples versiones, y para cualquiera de los formatos en que ha sido editado. Ahora bien, no es menos cierto que, salvo honrosas excepciones –«Mortal Kombat II», «Rise of the Robots»...– los juegos de este tipo en el PC, cuando no han brillado por su ausencia, han obtenido unos resultados bastante discretos.
Gametek ha intentado dar la vuelta a la tortilla para poner, tal cual suena, toda la potencia de que han hecho gala las consolas en este terreno, en el monitor de un ordenador. Y, para ser sinceros, hay que aplaudir el resultado.

## VUELVE LA LUCHA

Los dieciséis personajes del juego son, obviamente, la parte principal y más relevante del mismo. No ya por las espectaculares combinaciones de golpes, y la gran jugabilidad que siempre ha tenido «Super Street Fighter II Turbo», sino por el hecho de las variadas opciones que sobre los mismos, así como los escenarios, se han introducido para optimizar el juego a cada hardware concreto. Por supuesto, golpes y movimientos se mantienen en su totalidad de versiones anteriores a la de PC. Pero el primer cambio importante llega a nivel de animaciones. Éstas, pueden modificarse a nivel de número de frames, para conseguir una mayor velocidad en equipos poco potentes. Asimismo, los planos de scroll parallax, y las animaciones de fondo en todos los escenarios, pueden paralizarse, para quitar trabajo en el proceso gráfico a la CPU, aumentando bastante el rendimiento en las animaciones de los luchadores.
Obviamente, las opciones "típicas" que se suelen encontrar en estos juegos –música, nivel de dificultad, 1 ó 2 jugadores, etc.–, están contempladas –no hay ni que decirlo–.

**LO BUENO:** ***Una excelente conversión a nivel global, con detalles tan buenos como la posibilidad de adaptar el juego a la máquina, y no al revés, como viene siendo costumbre en el género.***

**88**

**LO MALO:** ***La calidad musical, que no llega al punto deseable, y cierta brusquedad gráfica en algunas ocasiones, ponen el contrapunto al conjunto.***

## UN GRAN TRABAJO

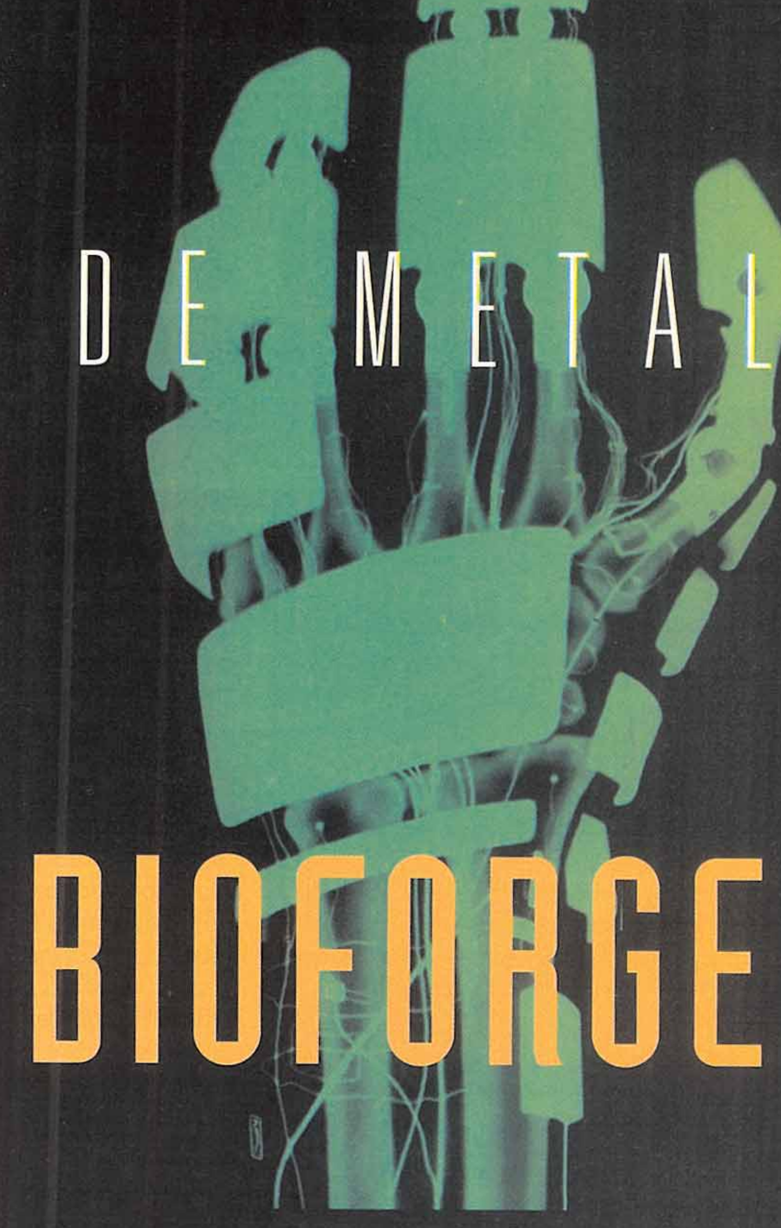
Así, el resultado final de «Super Street Fighter II Turbo», para PC, no se puede definir de otro modo sino como un gran trabajo y una excelente versión. El gran tamaño de los sprites no afecta prácticamente nada a la calidad de las animaciones. Ni en el plano de los luchadores, ni siquiera en el de las escenas de los decorados. El scroll, pese a ser bastante notable, sí refleja en contadas ocasiones una cierta brusquedad. Aunque quizá, el punto más negativo del juego sea el musical. No es que la banda sonora sea de baja calidad, pero la realidad es que no alcanza el nivel que se podría presuponer.
En conjunto «SSF II Turbo» es, en PC CD-ROM, un beat'em up muy recomendable. No hace excesivos alardes, ya que se limita a versionar –que no es poco– uno de los mejores arcades de lucha existentes, con gran fortuna.
Quizás, eso sí, no sea el juego de lucha definitivo, pero, hoy en día, ¿quién es capaz de asegurarse tan honorífico título?

*F.D.L.*





# ALMA DE METAL



# BIOFORGE

Es duro ser un ciborg, y no precisamente por estar compuesto por componentes humanos sobre un armazón metálico, sino por todo lo que tienes que estar dispuesto a soportar. Y no son tan sólo las complicadas y dolorosas operaciones a las que me he visto sometido, sino el penoso cautiverio que le siguió y, sobre todo, que ésta transformación no haya sido voluntaria. Ahora, mi única preocupación es lograr salir de este planeta que ya tiene las horas contadas y, si puedo, intentar llevarme por delante al culpable de mi situación. No obstante tengo limitaciones, tampoco soy un "Terminator"...

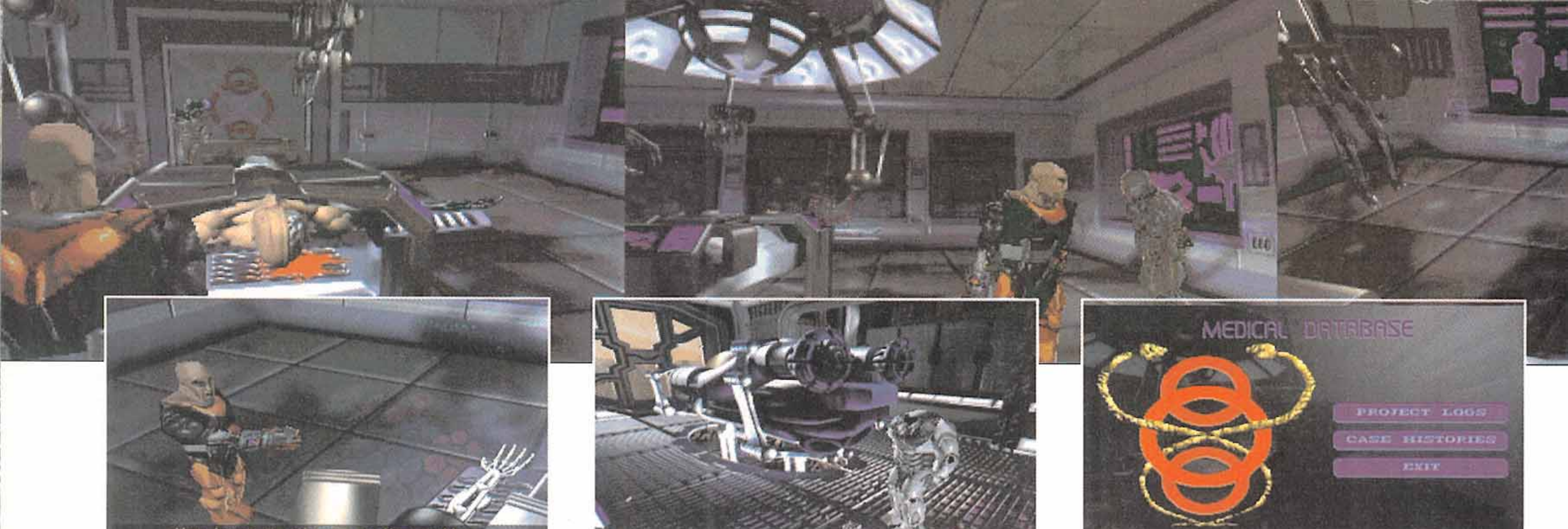


**ORIGIN**
Disponible: **CD-ROM**
**AVENTURA**






De todas formas, en mi situación también tengo ventajas: una fuerza sobrehumana, unida a una capacidad de resistencia casi ilimitada. Lo que no quiere decir que sea inmune a golpes y disparos, de ninguna manera, puesto que cada vez que reciba uno perderé parte de mi energía biológica, que al llegar a cero hará que esté definitivamente muerto. Afortunadamente, puedo recuperar mis heridas transformando mi otra energía, la artificial, en saludable vida para la parte de mí que no es circuito integrado. También puedo pensar, y ello me servirá para salir adelante en situaciones comprometidas, así como para hacer frente a enigmas que seguro me serán planteados. Aunque el malvado doctor Mastaba, mi creador, piense que no me queda conciencia, está equivocado, pues el control que tiene sobre mí es limitado, y llegará el momento en que me pueda desenvolver de forma totalmente autónoma. ►

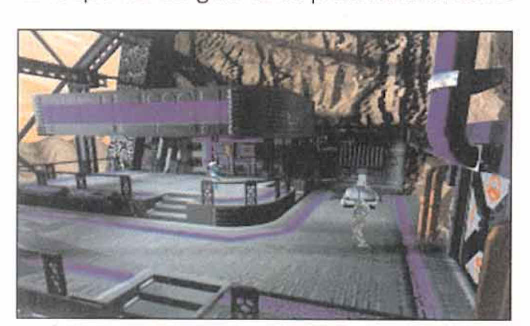





## UNA PELÍCULA INTERACTIVA

No hay nada más incómodo que sentirse protagonista obligado de algún acontecimiento: y eso es lo que nos va a suceder en «Bioforge». Sin comerlo ni beberlo nos vemos tranformados en un organismo cibernético y encerrados en una celda de una base en un planeta olvidado.

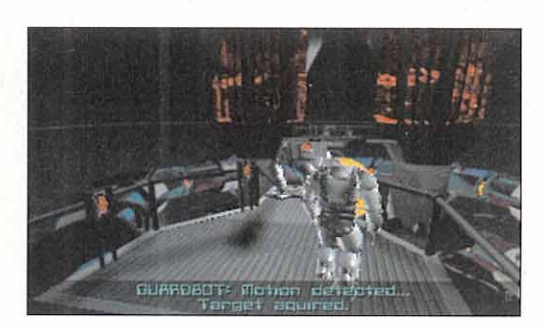
Origin ha intentado despertar en nosotros nuestro instinto de supervivencia en un medio hostil y transformados en un ser de ciencia-ficción, lo cual será tanto una ventaja como un inconveniente en algunas ocasiones. Y esto no responde a un hecho fortuito, sino que ha surgido de la prolífica mente de alguien como Richard Garriot, creador de la aclamada serie Ultima. Con estas referencias a nadie le deben quedar dudas sobre las excelencias del argumento que nos envolverá de forma amena y misteriosa hasta acabar este intenso e inmenso juego. Tratándose de una aventura, es evidente que la historia que la rodea es importante, y nosotros iremos descubriéndola a medida que vayamos leyendo la información que se esconde en paneles, terminales y ocupantes de la estación; y aquí viene la buena noticia: todos los textos estarán en castellano. El componente lectura es vital para guiar nuestras acciones y saber de nuestros objetivos, pero no lo es menos el aspecto lucha. El combate está presente para hacer la parte arcade del programa, mediante la cual "convenceremos" a humanos, humanoides y monstruos para que nos dejen el camino libre o nos proporcionen objetos e información. Como complemento de la lucha será necesaria la habilidad y la inteligencia para afrontar los desafíos y problemas que se nos presenten, así como para hacer buen uso de los objetos, pocos, que encontremos.





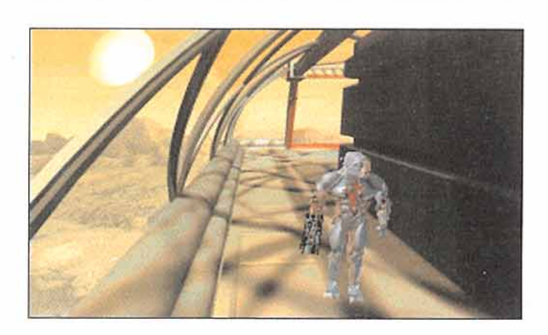

## AMBIENTACIÓN ES LA CLAVE

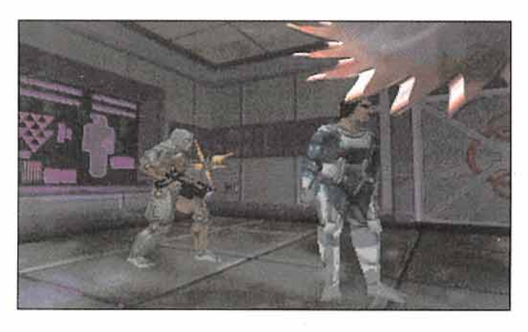
Todo el tiempo que se ha tardado en desarrollar «Bioforge» ha dado como resultado la consecución de una ambientación super realista en cuanto al desarrollo del juego se refiere; intrigante y misterioso a tope,

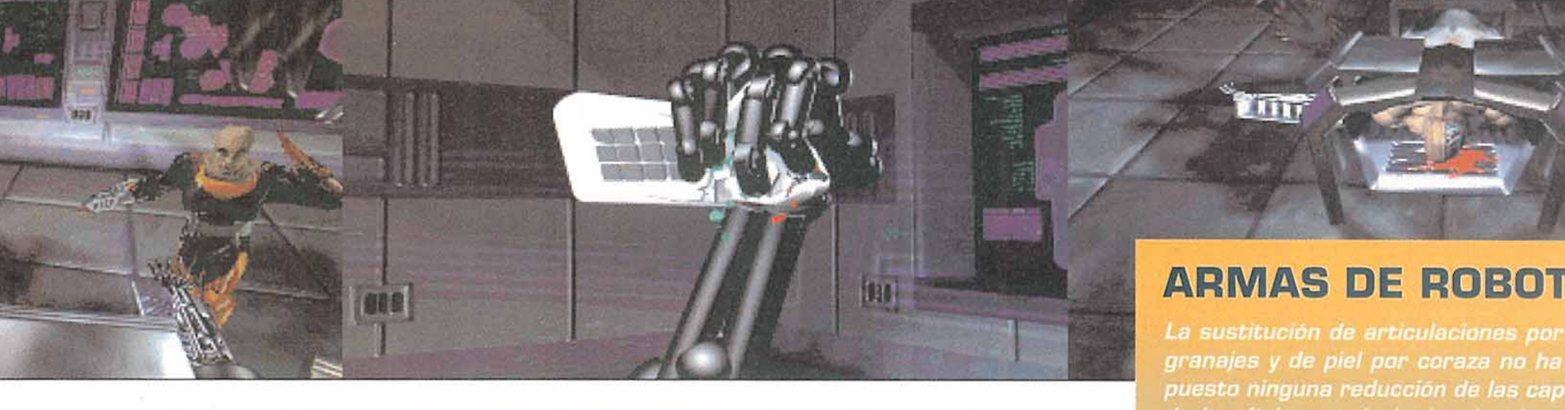





desde el principio. Los alardes tecnológicos de la estación, unidos a los extraños hechos que en ella ocurren, le dan un interesante trasfondo casi terrorífico al juego. Todos los escenarios son imágenes planas de extraordinaria calidad en las que se mueven personajes 3D realizados mediante gráficos renderizados. Cada escenario se nos muestra desde distintos puntos de vista mediante el empleo de distintas perspectivas que cambian a medida que se mueve nuestro personaje, como ocurría en «Alone in the dark». Gracias a esto, no nos perdemos ninguna evolución de nuestro personaje, aunque sigue existiendo la pega inherente de los ángulos muertos y de no ver lo que nos vamos a encontrar en una determinada







esquina, al no ser visible desde la perspectiva en la que nos encontramos. Los gráficos, ya mencionados, crean de maravilla la ambientación futurista que el programa necesita, pero ¿y la música? El aspecto sonoro goza de inquietantes melodías y variados efectos de sonido para nuestros oídos de todas las acciones que se desarrollen ante nuestros ojos, sin olvidar la digitalización de voces a las que incluso se le ha incorporado características de distorsión o metálicas, como corresponde a un ciborg.

***LO BUENO:** La realización gráfica del personaje, más realista, así como la ambientación lograda a base de animaciones, gráficos y sonidos de calidad. La dificultad está bien ajustada, aunque al principio así no lo parezca.*

**88**

***LO MALO:** El movimiento de los personajes, y sobre todo el nuestro, lento, penoso y poco preciso, lo que dificulta muchas veces una reacción rápida o un combate, siempre que no tengamos un Pentium de muchos megahertzios.*

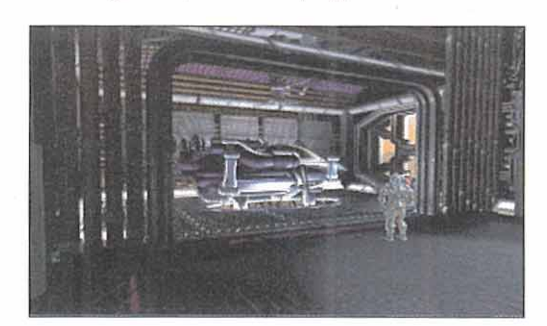
los movimientos de nuestro personaje son poco realistas, parecidos a los de un primate, y faltos de precisión, lo que constituye un problema al ser ésta necesaria cuando se han de afrontar situaciones delicadas. El combate siempre es un aspecto polémico en juegos de este tipo, debido tanto a la falta de exactitud en el posicionamiento de los contendientes como a la lentitud y lo automático de sus movimientos.
Asimismo, resulta difícil emplear toda la variedad de golpes de que disponemos, por las variadas combinaciones de teclas y la penosa reacción después de encajar una baja en nuestra integridad física. Una vez más nos tememos que las limitaciones se paliarían si usáramos un PC que incorporara un Pentium, pero no todo el mundo lo tiene.

## ARMAS DE ROBOT

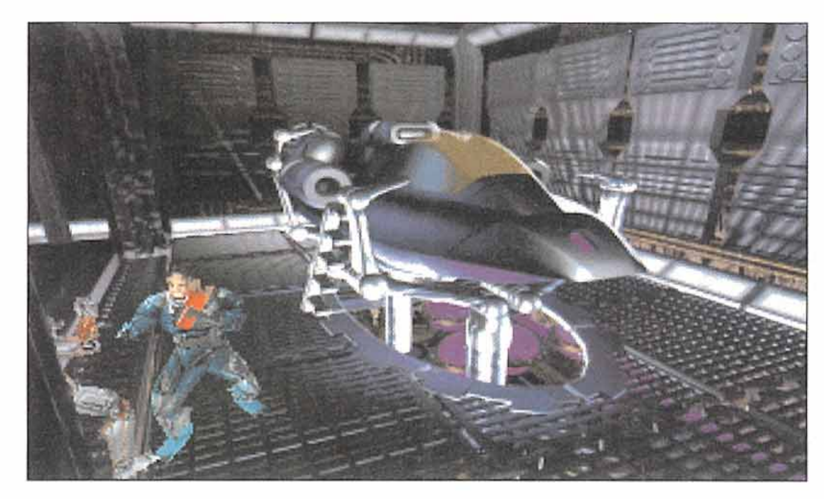
*La sustitución de articulaciones por engranajes y de piel por coraza no ha supuesto ninguna reducción de las capacidades físicas y de lucha de algo que antes fue un hombre. Un poco más lento y pesado quizá, pero también mucho más resistente, tenaz y poderoso son los resultados de la obligada mutación: un instrumento de lucha mitad hombre mitad máquina. Y aunque sus movimientos no sean todo lo fluidos que debieran, ni su agilidad tan felina como nos gustaría, su abanico de posibilidades es muy amplio para hacer frente a cualquier enemigo que se ponga delante. Tanto con un arma como sin ella, combinaciones del puñetazo o la patada con las teclas de dirección, dan como resultado distintos golpes de letal eficacia si son usados con puntería y en el momento preciso.*
*Aunque sigan siendo bastante automáticos, su variedad y número hacen que la lucha en «Bioforge» sea mucho más completa y más arcade que en cualquiera de los juegos de su mismo tipo que le han precedido, con movimientos más repetitivos y limitados. Es paradójico que un ciborg en 3D tenga mejores movimientos que los hombres –y mujeres– que le han precedido en el tiempo y en nuestros ordenadores.*

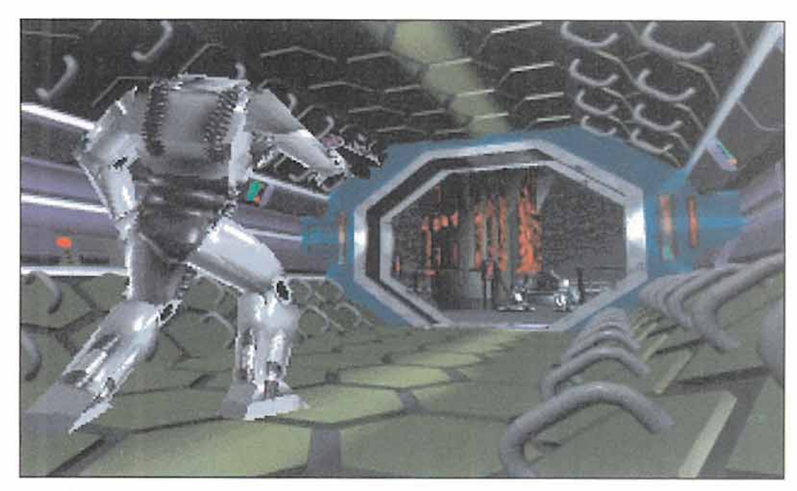
## EL RESULTADO FINAL

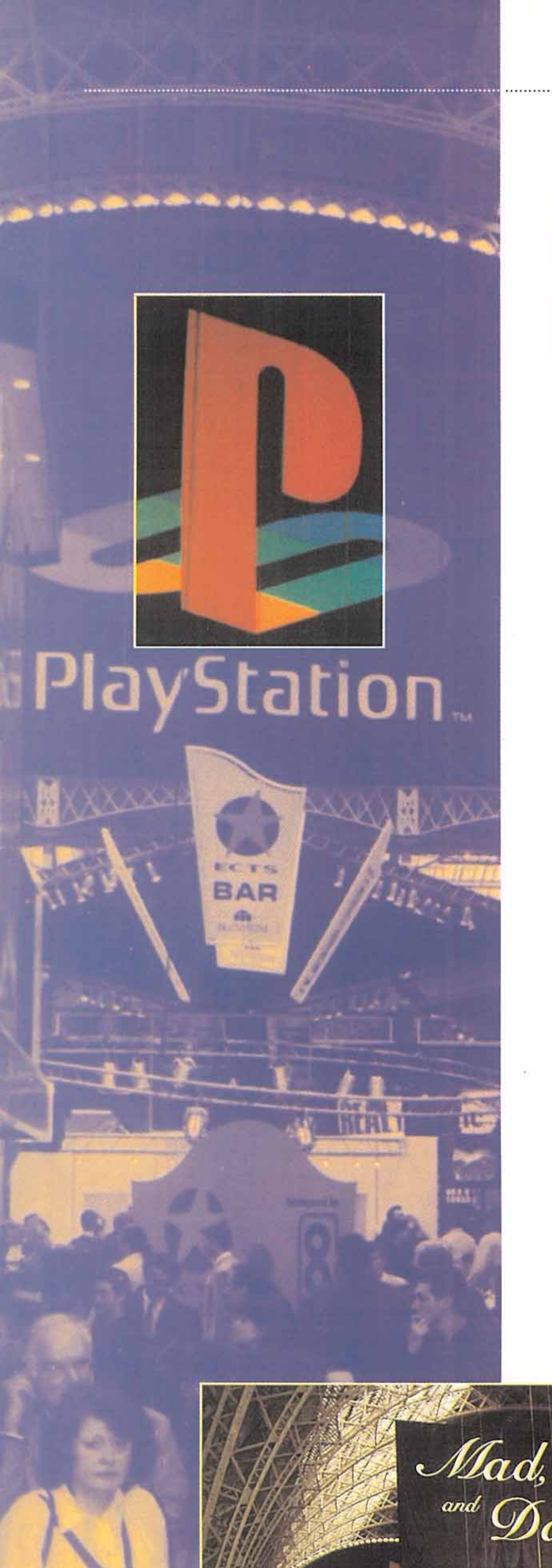
Todas las expectativas se han cumplido, al menos en su mayor parte. «Bioforge» ha resultado ser un buen juego, pero no el programa magistral que se esperaba.
Sus virtudes superan a sus defectos, y resulta adictivo cien por cien, por lo que cualquiera no tendrá ningun problema para verse inmerso en una intensa, y a veces desesperante, aventura. La única merma que se le puede encontrar al programa hace referencia a su jugabilidad, y en concreto a aspectos como el movimiento y el combate. Puede que sea por su condición de robot o porque se ha querido así, pero «Bioforge» supera a los juegos de su mismo tipo, sobre todo en lo que a realización gráfica se refiere, haciendo olvidar un poco a personajes poligonales o elipsoidales, pero sigue arrastrando las carencias que acusaban aquellos, y no se han conseguido superar. Sin embargo, hay que tener en cuenta que se trata de limitaciones y no de falta de calidad, que es algo de lo que rebosa, y sobre todo de la buena.



*C.S.G.*







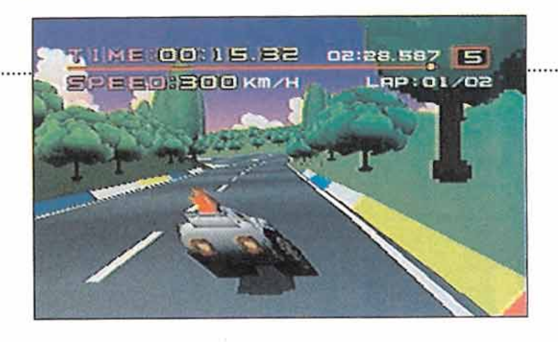

# SPRING 95 ECTS

# Cuando Japón conquistó Europa

**La edición de primavera del ECTS no deparó grandes sorpresas. Eso sí, el nuevo recinto en que, desde esta edición, se celebra el ECTS, el Olympia Grand Hall, dio un nuevo aire a la feria.**

**La muestra fue elegida por Sony y Sega para presentar oficialmente en Europa, PlayStation y Saturn, respectivamente. La nueva generación de máquinas, que llegará al viejo continente en otoño, fue lo más destacado en un show que, por otro lado, no hizo sino confirmar que el CD-ROM es, prácticamente, el único formato que ya contemplan las compañías para trabajar.**

**Pocas novedades, excepción hecha de cuatro o cinco grandes empresas, entre las que podemos incluir las ya mencionadas, ocuparon los tres días que duró uno de los acontecimientos más prestigiosos del software a nivel mundial.**







# SONY

## La puesta de largo de PlayStation

















Si algo quedó claro en esta edición del ECTS, es que Sony cuando se mete en algo, lo hace a lo grande. No queremos ni imaginar cuánto pudo costarles montar el megastand que colocaron en el Olympia, donde varias decenas de PlayStations, todas las recreativas de Namco que han sido –o serán– versionadas para esta consola y unas cuantas pantallas gigantes de vídeo, ocupaban algo así como una quinta parte de todo el recinto. Y tengamos en cuenta que había varias docenas de compañías presentes en el show.

Sin embargo, habría que echar en cara al gigante nipón la escasa información facilitada a la prensa. Y es que, ya se sabe, los japoneses son tan educados como herméticos en todo lo que se refiera a proporcionar datos de interés.

Pero, ¿qué podía verse allí? Pues, por ejemplo, «Ridge Racer». O, por ejemplo, «Starblade a».

No podía faltar tampoco «Cybersled»; ni el genial «Toh Shin Den» de Takara. Mucho menos podía haberse ausentado «Tekken», el último bombazo Namco. Y así, podríamos hablar de las múltiples competiciones que, con todos estos juegos, organizó Sony para animar al personal a jugar, promocionando del mejor modo posible su máquina. De PlayStation, poco más podemos decir nosotros.

Pero algunos ilustres personajes afirmaban cosas como las que siguen a continuación:

- *"El nivel de sus prestaciones es tan elevado que dejará atrás al Pentium y, sin duda, aventaja a otras máquinas de uso exclusivo para juegos". Archer Maclean.*

- *"Sony ha creado una consola sin pensar en modelos caducos. No hay nada que retocar en cuanto a prestaciones ni diseño del producto actual". Peter Molyneux, Bullfrog.*

- *"Sony lo tiene todo atado y bien atado, en cuanto a requisitos de hardware, calidad de software y política global". Tim Chaney, Virgin.*

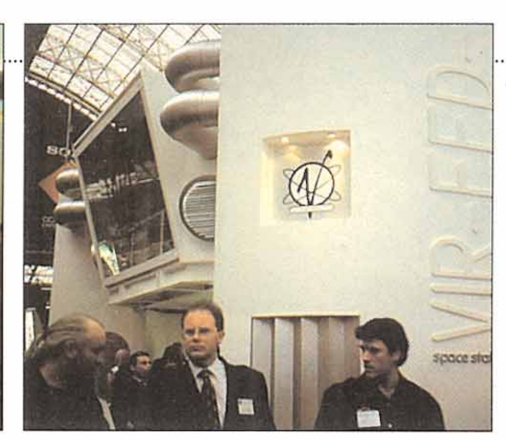
- *"PlayStation combina gráficos y sonido de una calidad inigualable, con una jugabilidad total". Rod Cousens, Acclaim.*



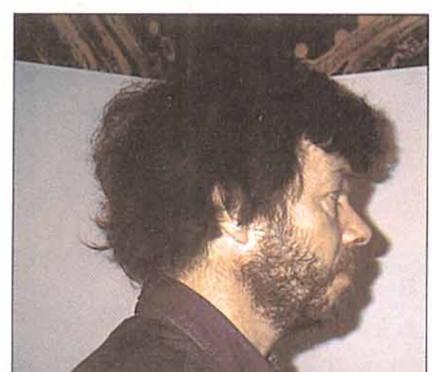

*Sony se convirtió en la compañía reina del ECTS, y PlayStation en su caballero de brillante armadura.*







***El ECTS suele ser una muestra tan heterogénea en la presentación de productos como en la decoración de los stands de cada compañía.***

***La R.V. se codeaba con los juegos más innovadores del momento, presentados por sus propios creadores, como «Ring Cycle» y Mike Singleton –abajo, derecha–; mientras tanto, nuestros corresponsales alucinaban con la Harley de «Full Throttle», en el stand de Virgin.***

# OCEAN

## A medio plazo



Una de las compañías más carismáticas del panorama internacional se revelaba en el ECTS, pese a su original y enorme stand, como una de las que menos novedades presentaba, al menos en el área de PC.

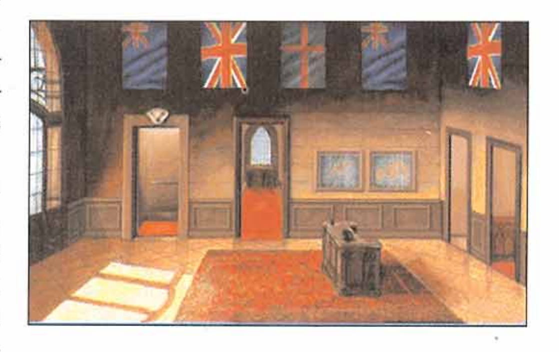
Las consolas tenían una nutrida representación, con títulos como «Super Turrican 2», «Mr Nutz 2», «Green Lantern», etc.

En el área de compatibles, lo más reseñable se encontraba en la confirmación del lanzamiento de «Iron Angel», un excepcional simulador, en el tercer trimestre del 95. Pero además, como absoluta novedad, se empezaba a hablar de «Sea Legends». Piratas, navíos, batallas épicas en alta mar y tesoros fabulosos en un programa que mezcla simulación, aventura y arcade, ofreciendo un diseño artístico magnífico, que sólo podremos disfrutar, como muy pronto, a finales de año.

La colección de juegos se completaba con la versión floppy del estupendo «Inferno», y una nueva entrega de «TFX» en CD-ROM, con muchas más misiones, completamente originales: «TFX EuroFighter».

# INFOGRAMES

## La influencia interactiva



La compañía del armadillo se muestra muy inquieta últimamente. Siguen apostando por todo tipo de formatos, aunque con preferencia por las plataformas CD.

El CD-i de Philips, sobre todo, se encontraba bien nutrido por los amigos galos. Títulos como «Big Bang Show», «Shaolin's Road» o «Los Pitufos» presentaban un excelente aspecto, aunque su lanzamiento por estos lares es todavía un enigma.

Pero claro, el PC, e incluso el Mac, no se quedaban atrás. Para el primero, algunos de los juegos que Infogrames presentaba en su stand eran «Marco Polo», estrategia y aventura a partes iguales, con gran cantidad de escenas en vídeo; «Prisoner of Ice» –por fin, «Shadow of the Comet» encuentra el relevo– también mostraba las excelencias del buen hacer de estos chicos; y, por último, «A IV Networks», programa que continúa la línea establecida por productos como «A Train».

Para Mac, aunque también en formato PC, se podía contemplar «Napoleon, L'Europe et L'Empire».

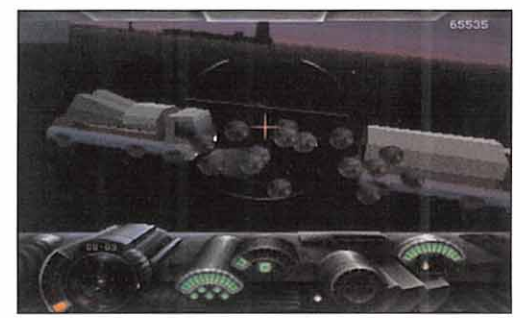
Mas, repetimos, todos los formatos parecían gustar en Infogrames. Por eso, no era de extrañar el que títulos para consola como «Spirou» y «Obelix» tuvieran a su alrededor un buen puñado de público, contemplando las andanzas de varios de los más famosos personajes del cómic galo.

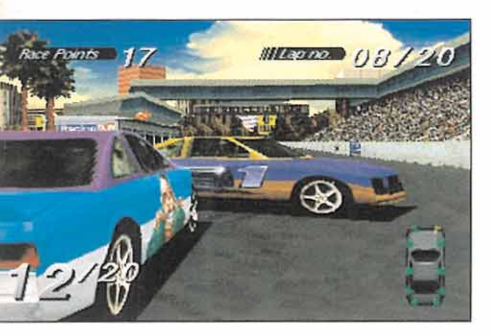


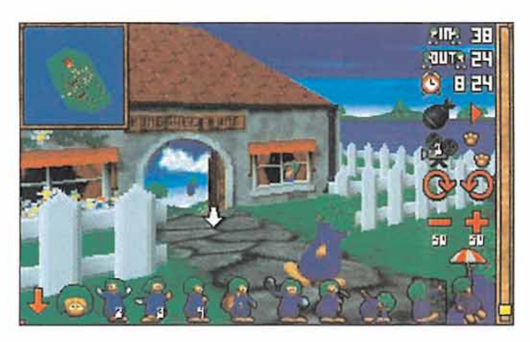

# PSYGNOSIS

## ¡Oh, sí. han vuelto!















Psygnosis siempre será Psygnosis. Y aunque a veces parezca que los chicos del búho se han relajado, lo que en realidad ocurre es que están preparando una nueva oleada de programas.

Si en la edición de otoño del 94, el ECTS marcó el momento de la presentación de «Ecstatica», y por eso será recordado, ésta lo va a ser por, entre otras gratas noticias, el regreso de los Lemmings. Efectivamente, las criaturas de pelo verde atacan de nuevo, con más fuerza que nunca, y en dos frentes.

Por un lado, «Lemmings for Windows», que adapta al entorno gráfico de Microsoft el clásico de los clásicos de Psygnosis. Y por el otro, «Lemmings 3D», título sobre el que los rumores se extendían como la pólvora desde hace tiempo, pero del que no supimos nada hasta hace bien poco. ¿El resultado? Francamente bueno.

Como también lo parecía «Ring Cycle», última creación del insigne Mike Singleton, que en carne, hueso y bits, presentaba personalmente su trabajo. Los maníacos ya se pueden preparar para algo bueno.

Sin embargo, lo que caracterizó a Psygnosis en la feria fue la exagerada cantidad de títulos que promocionaban y, además, de una calidad estupenda. Comencemos por mencionar «Combat Air Patrol», sigamos con «Damnesia», continuemos con «Damocles». Y todavía hay más, muchos más. «Darker», «Pyrotechnica», «She Queen Death Machine», «Sherrington Fox» o la esperada y remozada versión de «Tir Na Nog», un clásico de los ocho bits que pretende revolucionar las aventuras.

Podríamos intentar decir algo mucho más extenso de cada uno de ellos, pero entonces nos quedaríamos sin saber cuáles son los juegos que ya está programando Psygnosis para formato PlayStation. Y es que no podía ser de otro modo. Era la consecuencia lógica del acuerdo por el que, en su momento, la compañía del buho pasó a ser propiedad del gigante japonés. Pero no nos andemos por las ramas, y hablemos de los programas.

«Wipe Out» y «Demolish'em Derby» son dos juegos de carreras, con un aspecto inmejorable. El resto de títulos se enmarcan en la categoría de arcades 3D, aunque con muy diferentes aspectos y desarrollos: «Krazy Ivan», «Assault Rigs» y «G Police».

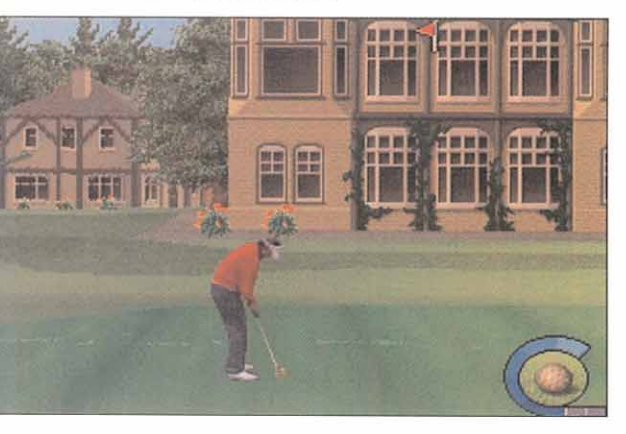
Psygnosis, como se puede comprobar, siempre será Psygnosis.

# GAMETEK

## Versiones y continuaciones



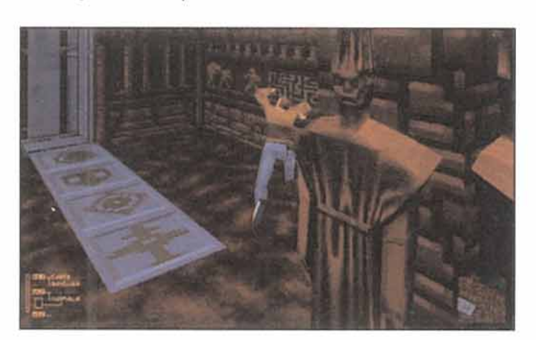
«Super Street Fighter II Turbo» es el programa estrella de Gametek para los próximos meses. Pero no el único, pese a que el resto de títulos podían considerarse como adaptaciones de juegos ya conocidos, a distintos formatos, o nuevas entregas de otros productos ya conocidos.
En esa línea estaba «Frontier: First Encounters», perpetuador de «Elite» y «Frontier». O las versiones 3DO de «Hell» y «Quarantine».
«Brutal», para Sega MD 32X y PC, también podía enmarcarse en idéntica área.
Pero las novedades también existían, novedades relativas, de las que algo ya pudo contemplarse en septiembre, como «Baldies», una curiosa combinación de estilos como los de «Lemmings» y «Populous».
«Fairway to Heaven» era otra de las escasas novedades de Gametek. Se trata de un juego de golf que, eso sí, tenía una apariencia realmente buena.
En resumen, no demasiados títulos, pero sí bastante majos.



# ELECTRONIC ARTS

## Discreta presencia

A diferencia de anteriores ediciones, Electronic Arts tuvo una presencia bastante discreta en el ECTS. Tanto por su stand, bastante más reducido de espacio que en otras ocasiones, como por el número de títulos novedosos. Sin embargo, esto no quiere decir que lo que allí se pudo contemplar no mereciera la pena. Más bien al contrario, los programas que se mostraban eran francamente buenos.
Títulos de los que ya hemos oído hablar como «BioForge» o «NBA Live 95», se presentaban como dos de los ases del póker que EA tiene en sus manos. La otra pareja de máximas figuras estaba compuesta por «Crusaders», una aventura 3D en perspectiva isométrica, técnicamente excepcional, aunque el juego más impresionante de todos era «Project Morph».
«Project Morph» no suena a nada conocido, pero al decir que es la continuación de «Flashback» la cosa quedará bastante más clara. El juego está realizado en 3D, en perspectiva subjetiva, y es una genial combinación de los arcades estilo «Doom» y el espíritu de aventura de su antecesor. Animaciones fabulosas y una jugabilidad total para un programa que va a dar mucho que hablar. Y si no, al tiempo.



# MICROPROSE

## La nueva generación

Una bodega del USS Enterprise, que hacía sentirse al visitante como un miembro más de la tripulación de «Star Trek», era el stand en que Microprose enseñaba sus nuevos títulos.
Evidentemente, el primero que hay que mencionar es el mismo «Star Trek: A Final Unity», una aventura gráfica que fascinará a los trekkies, por su fidelidad al cine y la serie de televisión. Pero eso era tan sólo el comienzo. La muestra continuaba con productos como el editor de «Transport Tycoon», o el nuevo juego de la serie: «Pizza Tycoon».
Sin embargo, eran los simuladores –por supuesto– los que marcaban la diferencia. Simuladores como «Top Gun», o el espectacular «Navy Strike»; o aquellos en que la estrategia tenía un componente importante como «Across the Rhine», continuación de «1942».
Para fechas posteriores al verano se prevé el lanzamiento de «Machiavelli The Prince» y «Magic The Gathering». Y para la misma época hará su aparición «ClockWerks», nuevo programa del insigne Alexey "Tetris" Pajitnov, que planea hacer sufrir nuestras neuronas hasta extremos inimaginables.






# VIRGIN

## INTERACTIVE ENTERTAINMENT

## "Welcome to the Virgin Federation"









Bajo este lema se presentó en Londres una de las grandes destacadas de la feria. Y por varias razones. La primera fue el original stand que se montaron, cual nave interestelar del siglo XXIV, en el que unos marines bastante cachas, y unas estupendas señoritas ataviadas de azafatas galácticas, controlaban los accesos a las distintas secciones del mismo.

Los productos que allí se mostraban eran, sin lugar a dudas, algunos de los más espectaculares de todo el ECTS. Y tengamos en cuenta, además, que Virgin no sólo mostraba sus juegos, sino los de compañías como Westwood, Mechadeus o Amazing Studio, a las que distribuye en toda Europa.

Comenzamos viendo «Super Karts», «Sensible Golf» y «Tilt», un estupendo pinball en 3D para PC CD-ROM, que rompe todos los moldes establecidos.

Por parte de Westwood, «Lands of Lore II» era el encargado de dejar sin habla al visitante, al contemplar su brutal calidad gráfica. Y como segundo plato de la compañía, «Command & Conquer», un juego de estrategia realmente bueno.

El apasionante y terrorífico «The 11th Hour» era el representante de Trilobyte. Y de este juego, muy poco hay que decir que no se sepa por el número del mes pasado de Micromanía.

Así, llegamos a Mechadeus, los responsables de «Daedalus Encounter», una fantasía espacial, protagonizada por actores reales, que causará sensación cuando aparezca próximamente en el mercado.

Looking "Flight Unlimited" Glass mostraba, por su parte, «Terra Nova», un arcade/simulador en 3D.

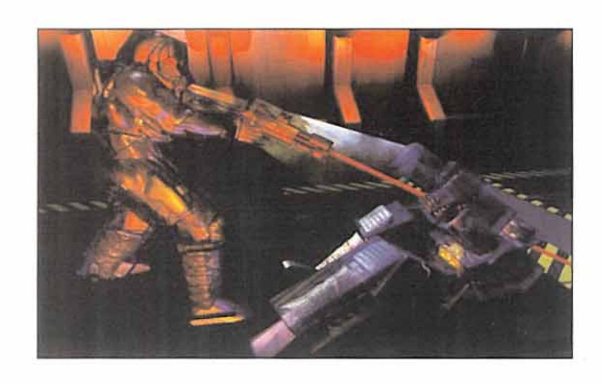
El apartado de consolas lo cubría Hudson Soft, con «BC Kid» y «Hagane» para Super Nintendo.

Como curiosidad, «Full Throttle», el esperado título de LucasArts que Virgin distribuye en Europa, tenía dedicado un rincón especial cuya ambientación, Harley Davidson, pósters de bellas señoritas ligeras de ropa y motorista-ángel del infierno incluidos, era capaz de sobrecoger al respetable.

Por último, pero no por ello menos importante –más bien al contrario– estaba «Heart of Darkness», un programa que el equipo francés Amazing Studio ha tardado tres años en desarrollar. Todo lo que de bueno se pueda decir de este título es imposible que haga justicia a su magnífico diseño gráfico y espectacularidad. Pero prometemos que, en breve, os daremos mucha más información sobre el mismo.

# SCi

## Tecnología y diseño

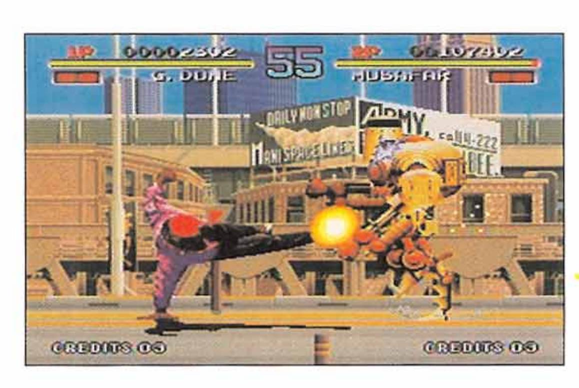


En SCi trabajan con la idea de que un juego debe ser, ante todo, un verdadero espectáculo visual. Y lo demuestran. Programas que sólo aparecerán en CD, para PC, Mac, 3DO, PlayStation y Saturn.
Pudimos comprobar la buena marcha de proyectos como «Kingdom O'Magic». Un viaje a un lugar en el que dragones y trolls campan a sus anchas, y donde el peculiar, corrosivo y, a veces, retorcido sentido del humor de SCi se pone de manifiesto continuamente.
El siguiente título era «XS Shield Up-Fight Back», nuevo nombre de «Hard Corps». Este es, básicamente, una experiencia de lucha virtual, con más de noventa rivales a batir, en un total de veinte escenarios, con opción de juego en red. Todo, con una calidad gráfica brillante.
«Gender Wars» fue el siguiente juego. Una guerra entre hombres y mujeres, ambientada en un futuro lejano, en la que se podrá participar compitiendo en cualquiera de los dos bandos.
El punto y final lo ponía «The Lawnmower Man 2: Jobe's War». Pero SCi apenas mostró nada. El desarrollo conjunto con la película del mismo nombre quizá tenga algo que ver en el asunto.
Finalicemos comentando que las imágenes las mostraban sobre la plataforma de diseño: un Indigo 2 de Silicon Graphics, para poder comprobar el esfuerzo invertido en cada juego.



# SUNSOFT

## Sabor a Oriente




Sunsoft es una de esas compañías que siempre han ofrecido un excelente producto en consola. Pero eso, se va a acabar. No, no es que vayan a dejar de lado este área de trabajo, pero sí que nos confirmaron, tal y como está pasando con otras compañías, como Telstar Electronics o JVC, su inminente entrada en el mundo del PC.
Pero aún era pronto para hablar de juegos para compatibles. Sin embargo, no ocurría así con algunos programas para PlayStation o Saturn.
Para la máquina de Sony, «Mazin MahJong Station» o «Poppoito Hebereke» eran los juegos que tenía Sunsoft en su stand. «Myst» era la aportación al proyecto Saturn.
Sin embargo, Sunsoft se distinguía por la variedad de formatos que abarcaba, como el Neo Geo CD, para el que se mostraba un magnífico beat'em up llamado «Galaxy Fight».
Ahora, sólo resta esperar a que todos estos títulos vean pronto la luz, en cuanto las nuevas consolas se lancen en España, y que su anuncio de entrar en el mundo del PC, se haga realidad cuanto antes.

# TIME WARNER

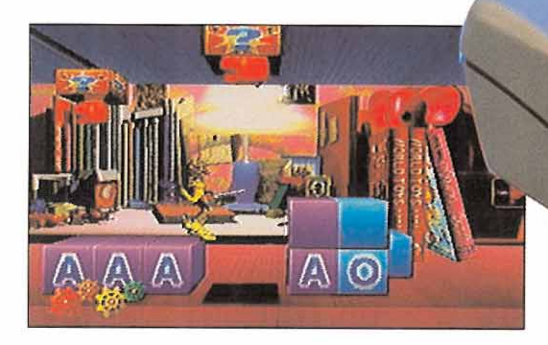
## Juegos salvajes

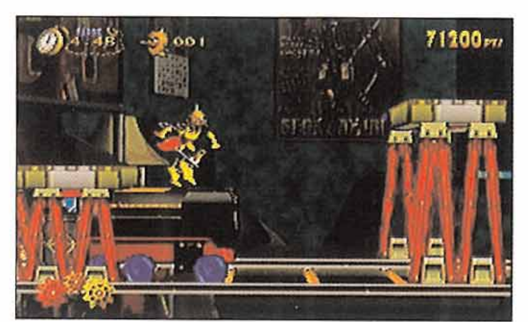


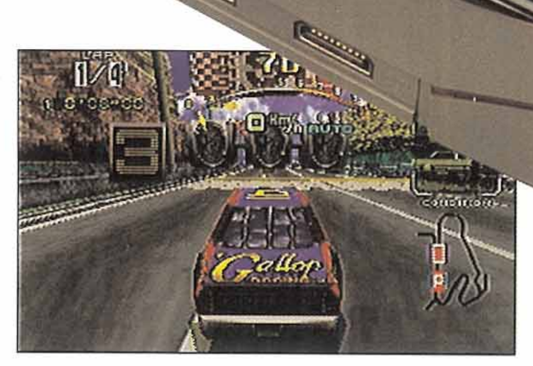

Una figura descomunal presidía la entrada al Olympia. Un monstruo prehistórico dotado de efectos de sonido y que lanzaba humo era la tarjeta de presentación del título estrella de Time Warner, «Primal Rage».
«Primal Rage», conocido a nivel de recreativa, es de esos típicos juegos que sufren conversiones a todos los formatos imaginables: PC, Mega Drive, Super Nintendo, Jaguar, PSX, Saturn... Pero, aún siendo el más importante, o al menos el que más promoción tenía en el stand de la compañía, no era el único.
También pudimos contemplar, únicamente para soporte PC y Mac –en CD-ROM ambos– juegos como «Atmosfear», adaptación del conocido juego de mesa a ordenador.
Los aficionados al fútbol esbozarán una sonrisa de oreja a oreja al saber que «Striker 95» aparecerá dentro de poco en sus monitores. Pero no debemos olvidar títulos como «Conqueror: AD 1086», una mezcla de aventura, arcade y estrategia, ambientada en el medievo; ni «Fast Attack», un simulador naval de excelente factura.
Y, casi nos olvidamos, pero allí estaba también la versión –aún inacabada– de "Virtua Racing" para Saturn. Sí, lo vimos en plena acción, y dicen que será uno de los juegos que acompañe a Saturn en su lanzamiento en otoño. Ya queda menos.



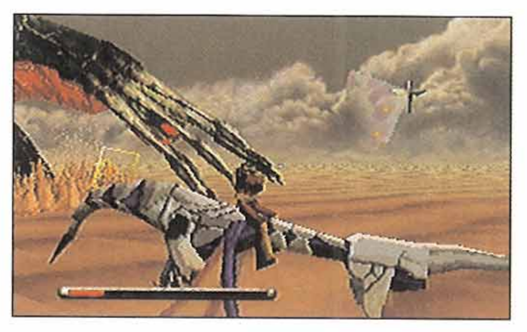

# De otro planeta












La verdad es que lo de Sega fue todo un número, ya que en esta edición de la feria londinense, estuvieron y no estuvieron presentes. ¿Extraño?

Para aclarar las ideas, hay que explicar que la presencia directa de la compañía japonesa en el Olympia se reducía a un pequeñísimo stand, en el que el producto exhibido no era gran cosa, la verdad sea dicha. Sin embargo, en las oficinas de Sega Inglaterra, era donde se cocían los asuntos importantes. O sea, la presentación oficial de Sega Saturn.

El acontecimiento, breve pero intenso, presentado por un conocido personaje de la televisión británica, lanzaba el mensaje de que Sega Saturn era una máquina de otro planeta, dotada de la más avanzada tecnología, capaz de satisfacer y sorprender al usuario más exigente.

Allí se encontraban las cabezas visibles de Sega Europa, para dar mayor relevancia al acto: Malcolm Miller, Barry Jaffrato... y también la plana mayor del software internacional, entre los que reconocimos, por dar algún nombre, a Peter Bilotta, mandamás de Interplay Europa.

¿Era tan importante la cosa? Pues sí, ¡que caramba! Porque no sólo se presentaba la consola, como tal hardware, sino algunos periféricos tan atractivos como la tarjeta MPEG de descompresión de vídeo, que aparecerá en el mercado, se espera, al mismo tiempo que Saturn.

Pero lo que más llamó la atención de todo, obviamente, fueron los juegos. Los geniales juegos, los esperados juegos. Como, claro está, «Virtua Fighter».

Más títulos que se mostraron en la presentación fueron «Panzer Dragoon», «Clockwork Knight» y el esperadísimo «Daytona USA», realizado, como «Virtua Fighter», por el equipo original de AM2.

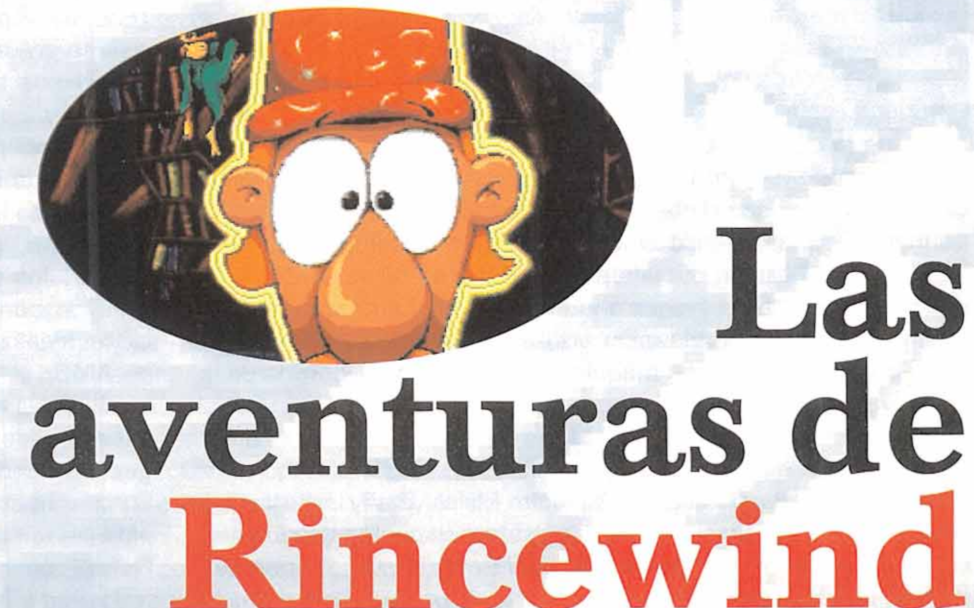
Lo de Saturn, después de lo que se vio en Londres, ya marcha sobre ruedas. Pero lo peor de todo es que hasta el otoño, siguen diciendo que nada de nada, que Saturn no aparecerá en Europa hasta después de vacaciones, y que lo del precio no está nada claro.

Habrá que ir haciendo acopio de tranquilizantes para calmar la ansiedad y la impaciencia que nos devora.

# MUNDODISCO



Las cosas estaban bastante revueltas en Ankh-Morpork, la capital de Mundodisco, y una febril actividad reinaba en la Universidad Invisible, el lugar donde estudiaban los aprendices de mago. El archicanciller había decidido que la universidad debía mostrar su eficacia ante la sociedad y que nada mejor para ello que ser los primeros en acabar con el dragón que estaba aterrorizando la ciudad. El encargado de tan peligrosa misión iba a ser Rincewind, uno de los magos más torpes de la universidad, y lo que vais a leer a continuación es el relato de sus disparatadas hazañas.



# Las aventuras de Rincewind



Furioso aún por haber sido despertado tan temprano, bajé a la habitación del archicanciller y recibí como primer encargo conseguir en la biblioteca el compendio de dragones y mazmorras, un libro que contenía instrucciones para elaborar un eficaz detector de madrigueras de dragones. Pero antes encontré una escoba en el ropero, regresé a mi habitación y con su ayuda desperté al equipaje que dormía sobre el armario, el cual desde entonces iba a convertirse en mi fiel compañero de aventuras. Encontré un monedero en el interior del armario y descubrí que la forma que se adivinaba en lo alto de la torre parecía ser el dragón que estábamos buscando.

El bibliotecario, un orangután que había perdido su antigua forma humana después de un desafortunado hechizo, me entregó el libro a cambio del plátano que encontré dentro del equipaje. Después de darle el libro, el archicanciller me explicó que para construir el detector necesitaba cinco objetos: un cayado, una espiral, una criatura de intestinos excitables, un recipiente de hierro y una muestra del aliento del dragón.

Conseguir el cayado no fue demasiado difícil, me bastó con dirigirme al comedor y cambiarle a Windel Poons, el anciano mago, su cayado por el mango de la escoba. Intenté sin éxito abrir la puerta de salida de la universidad y el aprendiz de mago que comía ciruelas junto a ella me explicó el nuevo hechizo necesario para abrirla. Recogí la rana que había aparecido sobre el estanque y me interné en las calles de la ciudad.

Encontré un saco de maíz en el establo y me dirigí a la plaza del pueblo. Entré dos veces en la consulta del psiquiatra y sólamente cuando la silla del centro quedó libre pude recoger una red cazamariposas y hablar con la chica y el troll. Recogí un tomate podrido, se lo arrojé a la cara al recaudador de impuestos que estaba en la picota y al intentar coger un nuevo tomate descubrí que tenía en su interior un gusano que me apresuré a añadir a mi inventario. El chaval de la esquina me enseñó a robar y, practicando mi nueva habilidad con los vejetes, conseguí arrebatarle a uno de ellos unos pantalones de mujer.

Me dirigí al palacio del patricio que gobernaba la ciudad y hablando con los guardias que custodiaban la entrada conseguí que se pelearan entre ellos y me dejaran pasar. Dentro, hablé con todos los personajes que encontré, tanto el campesino, la bruja y el ladrón que hacían cola, como el patricio y su bufón –este último en compañía de un curioso bastón parlante llamado Chucky–, y encontré un espejo en el interior del baño.







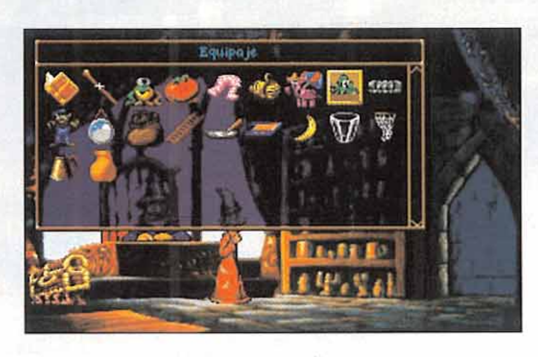


Ahora era el momento de dirigirme a la calle, coger un burro de peluche y un ovillo de cordel en la juguetería y un cuadro con la imagen de un pulpo en la pescadería. El barbero estaba cortándole el pelo a una mujer, pero decidí examinar el rulo que la mujer llevaba en la cabeza y hablar luego con ella para convencerla de que debía buscar un peinado menos convencional. Ante la solicitud de la mujer, el barbero le quitó el rulo y se lo guardó en el bolsillo, y mientras el barbero se quedaba embobado pensando en su amada lechera yo pude arrebatarle el rulo utilizando mis recién aprendidas habilidades de ratero.

Decidí visitar la casa del alquimista en el callejón y tuve la ocurrencia de introducir el maíz dentro de uno de los frascos, momento en el que comenzaron a saltar las palomitas y el alquimista asustado se escondió debajo de la mesa. Aproveché su distracción para examinar la caja situada sobre la mesa y me dí cuenta de que era una especie de cámara fotográfica con un duende en su interior, pero al intentar atraparlo, el duende se escurrió entre mis manos y escapó por el fregadero. Salí del laboratorio y me fijé que en el extremo derecho del callejón, junto a la cañería que servía de desagüe al fregadero, había un agujero que parecía servir de madriguera a algún ratón, así que até el cordel al gusano, utilicé el gusano como cebo en el agujero y conseguí atrapar al duende.

Después de sacar el espejo del equipaje e introducirlo en uno de mis bolsillos, me coloqué sobre la losa explosiva del centro del callejón y conseguí alcanzar de ese modo los tejados. Me dirigí a la torre, coloqué el espejo en el extremo del asta de bandera y lo moví para reflejar sobre él los rayos del sol y dirigirlos hacia el dragón que dormitaba en una torre cercana. El dragón emprendió el vuelo atraído por ➤







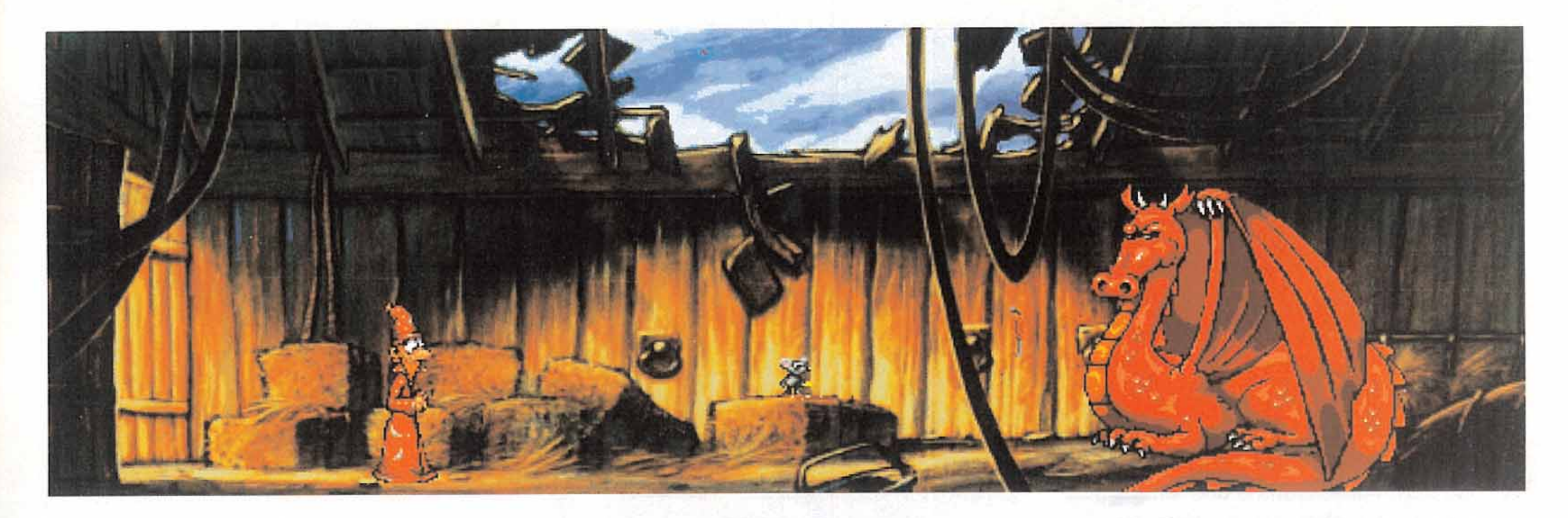

los destellos y al ver su cara reflejada en el espejo lanzó sobre él una de sus llamaradas dejándolo cubierto de su aliento. De regreso al callejón, hice caer la escalerilla situada entre dos tejados para que cayera al suelo y mi equipaje la recogiera.
Decidí visitar la taberna, pedí un vaso de vino retroactivo al camarero y recogí tanto el vaso vacío como una caja de cerillas. Uno de los clientes del bar, un tipo de aspecto aterrorizado, me explicó una extraña historia sobre un fantasma que se introducía en su casa por la noche y le robaba su pase de entrada a la ciudad.
Regresé a la universidad y encontré en la parte trasera del edificio un saco de fertilizante. En ese mismo lugar introduje la red cazamariposas en uno de mis bolsillos, coloqué la escalerilla para poder alcanzar la ventana y subí por ella hasta descubrir que dicha ventana daba a la cocina de la universidad. Con ayuda de la red conseguí atrapar una de las tortitas del cocinero, y el pobre hombre decidió abandonar el lugar para quejarse por lo que consideraba una nueva broma de algún mago.
Ahora era el momento de entrar de nuevo en el edificio, entrar en la cocina vacía y coger la sartén que el cocinero había abandonado sobre el fuego. También encendí, con ayuda de las cerillas, la forma que había en el ropero –que resultó ser una lámpara– y ahora que había luz en la habitación pude recoger un saco de almidón.
Ya tenía en mi poder todos los objetos necesarios, así que regresé a la habitación del archicanciller y le entregué el cayado, el rulo, el duende, la sartén y el espejo con el aliento del dragón. El archicanciller construyó con ellos un detector de dragones y aproveché un descuido suyo para llevármelo y seguir su rastro hasta localizar la guarida del dragón, un granero abandonado en la parte suroeste de la ciudad.
Estaba recogiendo un fabuloso tesoro cuando el dragón me explicó que no estaba en Ankh-Morpok por su propia voluntad, ya que una hermandad secreta le había invocado y le estaba obligando a matar y destruir. Para romper el hechizo que le había arrancado de su propio mundo necesitaba



seis objetos de oro, uno por cada miembro de la hermandad, y la única pista para llegar hasta dicha hermandad era el ladrón que había robado de la biblioteca un manual de invocación de dragones.

## EN BUSCA DE LA HERMANDAD

Después de recoger el destornillador que colgaba de una de las paredes del granero, regresé a la biblioteca de la universidad y me fijé en un extraño personaje que llevaba un plátano de oro en la oreja. Conversando con él, conseguí que me hablara de algo llamado "Espacio L" y, después de preguntarle sobre el plátano, accedió a dármelo a cambio de todos los tesoros que había encontrado en la guarida del dragón. El bibliotecario me explicó en su extraño lenguaje que el Espacio L era un sistema de comunicación entre bibliotecas y accedió a abrir la puerta mágica que conducía a él después de entregarle el plátano de oro.
La puerta me condujo a una nueva biblioteca idéntica a la de la universidad, pero la presencia del bibliotecario dormido y la oscuridad que reinaba en el lugar me llevó a pensar que me encontraba en el mismo lugar, pero que había retrocedido en el tiempo hasta la noche anterior. La confirmación a mis sospechas la tuve cuando, después de esconderme detrás de unas estanterías, el ladrón que había conocido en el palacio del patricio entraba a través de una puerta camuflada, robaba el manual de invocación de dragones y desaparecía por el mismo lugar. Un libro falso que servía como resorte me permitió abrir la puerta camuflada y salir a las calles de Ankh-Morpork.
Lo primero que hice fue dirigirme a la guarida de la hermandad y torcer la cañería situada junto a la puerta. Luego me dirigí al parque y me encontré con mi propia proyección en el tiempo durmiendo la borrachera del vino retroactivo que había bebido en la taberna. Se me ocurrió que metiendo la rana en la boca del durmiente conseguiría detener sus ruidosos ronquidos, y a continuación atrapé la mariposa que volaba sobre el banco con ayuda de la red.
Aunque todos los locales comerciales de la ciudad cerraban durante la noche, encontré al troll que había conocido en la consulta del psiquiatra en su negocio de alfarería. Recogí un cacharro de barro colocado sobre la ventana y solté la mariposa junto a la lámpara encendida de la esquina. Como consecuencia, en esa misma esquina, pero en el presente, se formó una inesperada tormenta que descargó una fuerte cantidad de agua sobre el monje. También abrí la puerta del lavabo y leí una pintada que recomendaba pedir a una tal "Sally la gorda" un especial en la "Casa del afecto negociable". Entré en la posada y encontré durmiendo en su cama al tipo asustado que había conocido en la taberna, pero al intentar acercarme a él lo único que conseguí fue despertarle y me resultó imposible realizar ningún movimiento.
Decidí por tanto volver al presente a través del Espacio L, y una vez allí encontré en la cocina de la universidad un saco de harina de maíz y en la posada recogí tanto la sábana de la cama como un frasco de gel de burbujas en el baño. Me dirigí a la calle, recogí un muñeco de Santa Claus en la juguetería y, una vez en el callejón



del lavabo, descubrí que el monje había colgado sobre la cuerda de tender ropa su túnica empapada.
Volví al pasado, fui de nuevo testigo del robo del libro, pero esta vez me dirigí rápidamente a la guarida de la hermandad, me escondí detrás de la valla y esperé la llegada del ladrón. El ladrón se puso una túnica oscura, llamó a la puerta y se puso a hablar con un guardián, pero en ese momento coloqué el vaso sobre la cañería para poder escuchar su conversación y descubrir de ese modo la contraseña secreta. Una vez que el ladrón hubo entrado en el edificio, me puse la túnica del monje, llamé a la puerta y conseguí entrar con ayuda de la contraseña que acababa de conocer. De ese modo me convertí en inesperado testigo de la ceremonia en la que los seis conjurados, dirigidos por una persona, que reconocí al instante como el bufón del patricio, invocaban al dragón y lo obligaban a abandonar su lugar de origen para acudir a MundoDisco.

## LOS SEIS OBJETOS DE ORO

Me dirigí a la posada, me puse la sábana para adquirir la apariencia de un fantasma y el hombre aterrorizado se escondió debajo de las sábanas de su cama, permitiéndome de ese modo moverme libremente por la habitación. Recogí el joyero y realicé una serie de pasos automáticos que me permitieron abrir la caja fuerte camuflada en la pared, pero desgraciadamente no supe qué hacer con el martillo que encontré en su interior.
Decidí por tanto volver al presente, regresar a la taberna y volver a hablar con el tipo asustado para que repitiera su relato y me revelara que el fantasma que había visto la noche anterior utilizó el martillo para romper el joyero y encontrar en su interior el pase de entrada a la ciudad.

Volví a la plaza y al entrar en la consulta del psiquiatra descubrí que la primera silla estaba libre, así que me senté en ella y esperé mi turno para subir a la consulta del doctor. El médico me pareció bastante más loco que sus propios pacientes y lo único que conseguí durante la visita fueron dos trozos de papel con manchas de tinta que el doctor utilizaba para realizar tests de asociación con los enfermos. Volví a entrar en la consulta, me senté, esta vez en la silla del centro, y hablando con la chica –que no era otra que la lechera de la que estaba enamorado el barbero– conseguí que me diera un papel con una cita. En la misma plaza, le compré una rosquilla al vendedor y se la entregué al pocero que trabajaba en la máquina de eliminación de residuos, pero el pocero se rompió un diente al intentar comerse la rosquilla y salió corriendo hacia el local del barbero. Decidí, por tanto, volver a la barbería, conseguí que el barbero abandonara el local cuando le entregué la nota de la lechera y utilicé los aparatos de dentista



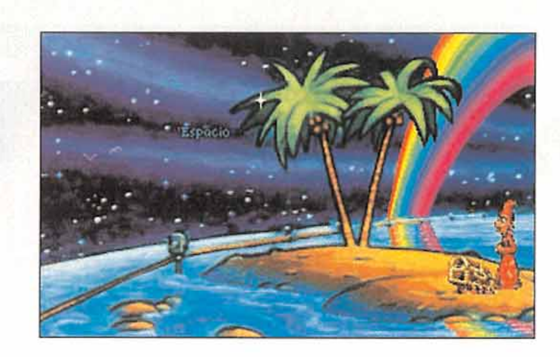



para arrancarle al pocero un diente de oro, el primero de los seis objetos de oro que necesitaba.
Los guardias que protegían la puerta del palacio no querían dejarme entrar, pero les mostré las manchas de tinta del psiquiatra y conseguí que volvieran a pelearse. Me sorprendió no encontrar al ladrón en la cola de las personas que deseaban hablar con el patricio, así que hablé con el campesino y descubrí que el ladrón se había marchado hacía algún tiempo a la zona sombría, los barrios bajos de la ciudad.
Volví al pasado a través del Espacio L, conseguí por fin robarle el pase de entrada al tipo de la posada repitiendo los mismos pasos que en mi anterior visita y me dirigí a la taberna. Distraje la atención del hombrecillo sentado a la derecha de la barra examinando el cuadro colgado de la pared, volqué el vaso que estaba bebiendo y provoqué de esa manera una violenta pelea entre el hombrecillo y los ejeños que estaban sentados a su lado. El troll que vigilaba la puerta de la taberna abandonó su puesto para detener la pelea y utilicé la escalerilla para alcanzar el rótulo de la entrada y robar el palillo del tambor. Y en la zona sombría, llegué hasta el burdel y hablé sin éxito con las tres "damas de afecto negociable".
De regreso al presente, me dirigí al comedor de la universidad y allí utilicé el palillo para tocar el gong. El aprendiz de mago que estaba sentado junto a la puerta de la universidad abandonó su puesto creyendo que era la hora de la comida y dejó olvidada su bolsa de ciruelas.
Entregué el pase de entrada a los guardias que custodiaban las puertas de Ankh-Morpork y conseguí permiso para visitar los alrededores de la ciudad, si bien antes encontré en el interior de una caja un barril de pólvora y unos cuantos fuegos artificiales. Recogí un huevo y una pluma abandonados por un basilisco que tuvo la ►













mala fortuna de ser arrollado por mi equipaje y me dirigí al borde del mundo, el lugar donde terminaba el disco y las aguas se derramaban sobre el caparazón de la tortuga Gran A'Tuin. Allí, encontré una lámpara de aceite, agité el tronco del cocotero para hacer caer un coco, lo recogí con ayuda de la red cazamariposas e hice un agujero sobre él mediante el destornillador para acceder a la leche que había en su interior.

Antes de regresar a la ciudad, me interné en el bosque sombrío y llené el cacharro de barro con las natillas que hervían en el caldero de la casa de la bruja. Y en el otro bosque, encontré al barbero esperando en vano a su amada lechera junto al pozo de los deseos, giré la manivela del pozo hasta hacer subir a la superficie un cubo lleno de agua y luego me apoderé de la manivela con ayuda del destornillador.

## POR UN PLATO DE NATILLAS

Regresé a la pescadería, até el pulpo con el cordel, lo introduje en la lata del lavabo y a continuación volqué sobre él las natillas. Coloqué una ciruela entre el caviar y cuando el pescadero se la comió sin darse cuenta le provocó una fuerte diarrea que le obligó a visitar rápidamente el lavabo. Pero el pulpo, bajo el efecto de las natillas mágicas de la bruja, se enamoró perdidamente del trasero del pescadero y lo envolvió con su peligroso abrazo. Cuando todo hubo terminado, nada me impidió robarle al pescadero la hebilla de oro de su cinturón.

Volví al callejón, introduje en mi inventario el muñeco de Santa Claus, me coloqué sobre la losa explosiva para regresar a los tejados e introduje el muñeco en la chimenea del alquimista provocando un fuerte atasco que acabó por apagar el fuego que ardía en la habitación. Entré en la casa del alquimista y, aprovechando que el humo le había hecho huir, coloqué el barril de pólvora en la chimenea apagada y utilicé como mecha el cordel. Salí de la habitación, encendí con las cerillas el extremo de la mecha que colgaba de la cañería y la explosión del barril hizo que el desdichado deshollinador saliera volando por los aires y me permitiera robarle su cepillo.

Hablé con el chico de la plaza y le pedí que me enseñara una especie de saludo ritual que le había visto hacer con varias personas, pero el chaval me explicó que ese saludo estaba destinado sólamente a iniciados y que antes tenía que demostrarle que era un verdadero hombre.

Así que volví al pasado, me dirigí al burdel y hablé de nuevo con las prostitutas. Sally la gorda, que resultó ser la del vestido rojo, se ofreció a hacerme su "especial" si conseguía traerle los ingredientes necesarios. Le entregué el huevo del basilisco, la harina de maíz y la leche del coco y de esa manera descubrí que su famoso "especial" eran unas riquísimas natillas. Mientras Sally se daba una baño abandoné el burdel llevándome sus grandes pantalones.

De regreso al presente, los pantalones de Sally eran la prueba que necesitaba para demostrarle al chaval de la plaza que era digno de aprender el saludo ritual, llamado por los iniciados "apretón de manos". Después de aprenderlo, decidí practicarlo con los vejetes de la plaza y conseguí robarle a uno de ellos un sujetador. Y con el sujetador y la escalerilla fabriqué una excelente escalerilla amortiguada.

Me interné en la zona sombría y utilicé el "apretón de manos" para robarle al albañil su paleta de oro. Con ayuda de la escalerilla amortiguada pude entrar sin hacer ruido en la choza del ladrón y le hice cosquillas con la pluma de basilisco para que cambiara de postura en la cama y me permitiera quitarle la llave de oro que colgaba de su cinturón.

Llené el cacharro de barro con agua del cubo del pozo de los deseos y eché sobre él un poco del jabón que había en la bañera de la posada. A continuación, encontré un cubo de basura en la parte trasera de la universidad, regresé al palacio y volqué el cubo de basura sobre la cabeza del bufón. Mientras el pobre bufón se bañaba para quitarse toda la porquería de encima, derramé el contenido del frasco de baño de espuma en la bañera para impedir que Chucky me molestara, y conseguí de ese modo robar el sombrero del bufón.

Ya tenía los seis objetos de oro pertenecientes a los miembros de la hermandad y me dirigí al granero para entregárselos al dragón, pero una vez roto el hechizo, el dragón anunció que iba a vengarse de las personas que le habían invocado y que cuando hubiera acabado con los miembros de la hermandad volvería por mí para destruirme como a ellos.

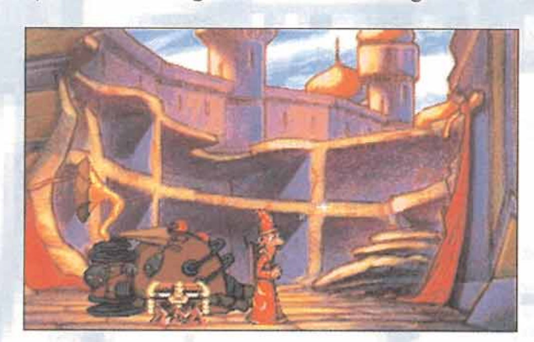
Tenía que hacer algo, y encontré la respuesta en la plaza de la ciudad, ya que Tata Ogg, la bruja, había conseguido por fin su permiso de ventas y había montado un pequeño tenderete. Hablé con ella para aceptar la alfombra que me ofrecía y aproveché unos segundos de distracción en los que cerraba los ojos intentando besarme para quitarle su recetario de natillas.

Regresé por última vez a la biblioteca del pasado, recogí el manual de invocación de dragones, intercambié su cubierta con la del recetario de natillas y coloqué el libro falso en su lugar. El ladrón apareció como otras veces para robar el libro y lo cogió creyendo que era el verdadero manual de invocación, pero cuando la hermandad se reunió para iniciar el ritual lo único que consiguieron fue inundar su guarida de ricas natillas.



## CÓMO LLEGAR A SER UN HÉROE

El dragón seguía en la ciudad y el patricio me ordenó que me deshiciera de él antes de que causara daños mayores. Pero la única persona capaz de destruir al dragón era un verdadero héroe, y conversando con los diversos personajes de la ciudad fui averiguando que un héroe no podía ser considerado como tal si no tenía una espada, un talismán, un camuflaje, una marca de nacimiento, un bigote, un hechizo, un monedero y una máscara negra.
Encontré un cuchillo en el interior de una bolsa de herramientas situada en la choza del ladrón y unas tijeras y una agenda de citas en la barbería. Luego me dirigí a la plaza, acepté la bolsa de sanguijuelas que me ofreció el vendedor, cogí uno de los huevos que había en el puesto y la pequeña serpiente que surgió de su interior y entré un par de veces en la consulta del psiquiatra. Allí, las cosas habían cambiado mucho y conseguí que la lechera, convertida en una atractiva estrella de cine, me firmara un autógrafo en la agenda de citas. Y con ayuda del fertilizante y el almidón conseguí que la pobre serpiente se convirtiera en una especie de vara larga y rígida.
Regresé a la taberna, pedí un vaso de zumo de cactus y recogí el gusano que había en su interior. También me dirigí a casa del alquimista y, después de convencerle para que comprara un saco de maíz en el establo para fabricar palomitas a escala industrial, me dejó solo en la habitación y pude apoderarme de la cámara.
Las sanguijuelas, o la bolsa de papel, me ayudaron a provocar una nueva pelea entre los guardianes del palacio y, una vez dentro, encontré un cepillo en la bañera y me dirigí a las mazmorras. Tal como había hecho al principio de la aventura, até el cordel al gusano y lo utilicé como cebo para atrapar una pequeña criatura que se había escondido en un agujero junto a las celdas, una criatura que, aunque en principio parecía ser una rata, resultó ser un duende disfrazado que me apresuré a introducir en el interior de la cámara. Cogí uno de los huesos del esqueleto y utilicé la manivela para estirar el potro de tortura en el que estaba atado Chucky hasta conseguir la espada que se ocultaba dentro de él.
Después de cubrir el hueso con el pegamento que encontré en la juguetería, me dirigí a la posada, donde encontré dos hombres sentados junto a una mesa uno de los cuales tenía un perro atado con una correa. Engañé al perro con el hueso con pegamento, consiguiendo que se le quedara la boca pegada, me fijé en que uno de los hombres era un marinero con un curioso tatuaje sobre el brazo e intenté hablar con él, pero el marinero dijo estar demasiado deprimido para hablar con nadie, ya que había perdido a su querido loro Polly. De nada sirvió que pidiera un vaso de leche al tabernero y se lo ofreciera, lo único que conseguí del marinero es que me entregara un silbato rogándome





que intentara encontrar a su fiel amigo. Encontré una espátula en la cocina de la universidad, descubrí el sombrero del archicanciller sobre el escritorio de su habitación, lo activé para poner en marcha sus propiedades mágicas, recuperé el mango de escoba que tenía Windel Poons cambiándolo por la serpiente y uní dicho mango a la red cazamariposas. También llamé a la puerta de la guarida de la hermandad y me entregaron amablemente una tarta de natillas.
Ahora que el alquimista se había llevado el saco de maíz, quedaba al descubierto la matrícula del carro, y conseguí limpiar el bar[illegible] la cubría con ayuda del cepillo mojado en el cacharro lleno de agua jabonosa. Examinando la matrícula no sólo tomé nota del número de la misma, sino que también me fijé en una pegatina que anunciaba el refugio para dragones de una tal Lady Ramkin. A continuación, regresé a los tejados, corté con ayuda del cuchillo el nudo que aseguraba una nueva escalera y conseguí de ese modo que el asesino que se entrenaba en los tejados volviera a sufrir una monumental caída, pero en esa ocasión no dejé su petición sin respuesta y le dije cuál era la matrícula del carro.

## EN BUSCA DEL TEMPLO PERDIDO

Encontré a Polly en el borde del mundo después de atraerlo con el silbato, conseguí hacerle caer con ayuda de un petardo –extraído del montón de fuegos artificiales y encendido con las cerillas– y lo atrapé con ayuda de la red cazamariposas extralarga. Pero el silbato del marinero cayó al agua y desapareció por el borde del mundo, así que coloqué el sombrero del archicanciller en el soporte y utilicé la escalera de pañuelos que surgió del sombrero para bajar hasta el lomo de Gran A'Tuin y recuperar el silbato perdido. Entregué al marinero el loro y el silbato, y ►



ante mis preguntas me reveló que el que le había hecho el tatuaje que llevaba en el brazo era el barbero de la ciudad. Conseguí que el barbero regresara del pozo de los deseos a su establecimiento entregándole la agenda de citas firmada por la lechera, y una vez allí me explicó que sus tatuajes eran bastante dolorosos, pero que su hijo, el chaval de la esquina de la plaza, vendía unos chicles con pegatinas que podrían servirme como tatuajes.

Encontré en el mapa de la ciudad la localización del refugio de dragones de Lady Ramkin, llamé a la puerta y me abrió una mujer que me pidió que me reuniera con ella en la parte trasera de la casa. Encontré una correa y un clavo en el exterior de una enorme jaula habitada por pequeños dragones, pero la mujer, que resultó ser la que había conocido antes en la barbería, no me permitía coger la roseta colocada sobre la jaula, ya que era un premio otorgado por sus dragones del que no quería desprenderse. Así que volví a llamar a la puerta y cuando Lady Ramkin salió para abrir, me dirigí rápidamente a la parte trasera de la casa sin hablar ni una palabra con ella y conseguí de ese modo hacerme tanto con la roseta como con un pequeño dragón de pantano llamado Mambo XVI y conocido familiarmente como M16.

Me dirigí a la zona sombría, exactamente a la pared en la que había estado trabajando el albañil, y conseguí arrancar el hollín que cubría dicha pared con ayuda de la



espátula. Corté la banda elástica de la máquina depuradora de residuos utilizando el cuchillo y me dirigí a casa de Tata Ogg.

Allí me fijé en la presencia de una poción de la verdad entre un montón de frascos, y la bruja explicó que sólamente me la daría a cambio de un beso, así que haciendo un supremo esfuerzo me comí la tarta de natillas en el momento en que ella intentaba besarme y no pude evitar enamorarme perdidamente de la bruja y besarla apasionadamente. Tata Ogg quedó en una especie de trance después de tan pasional experiencia y me permitió llevarme la poción de la verdad. Y siguiendo el rastro de la lana que estaba tejiendo, descubrí la presencia de una pequeña compuerta que conducía a un redil en el que una simpática oveja pastaba tranquilamente. Encontré un mazo entre un montón de leña, coloqué sobre la oveja la roseta de Lady Ramkin y utilicé la cámara para hacerle una foto. Antes de salir de la casa hice que M16 cargara parte de sus reservas explosivas con el fuego que ardía bajo el caldero.

Regresé a la taberna, coloqué el marco del dibujo del pulpo sobre la foto de la oveja y colgué la foto enmarcada de la viga con ayuda del clavo y el mazo. A continuación, hablé con el fanfarrón que estaba sentado en la mesa del fondo y pedí un par de jarras de cerveza al camarero, pero antes de entregar una de ellas al fanfarrón decidí echar en su interior unas gotas de la poción de la verdad de Tata Ogg. El fanfarrón pareció darse cuenta del engaño e intentó cambiar las jarras distrayéndome con los cuadros que decoraban el local, pero, afortunadamente, ahora había un cuadro más y el hombre acabó bebiendo la jarra que contenía la poción mágica y revelando el lugar donde se encontraba el templo de Offler.

## ÚLTIMOS PASOS

En la plaza del pueblo encontré al pobre burro atado en la picota como un criminal, y esta vez pude cortarle un trozo de cola con ayuda de las tijeras y fabricarme con ella un bigote. Pregunté a los guardias acerca de la espada que tenía en mi poder y me explicaron que los enanos que trabajaban en la mina podrían ayudarme a arreglarla.

Salí de Ankh-Morpork, me dirigí al lugar de las montañas donde se encontraba la entrada del templo de Offler y conseguí librarme del monje que custodiaba la puerta con ayuda de la alfombra. Dentro, encontré una venda para los ojos en un colgador y una gran cantidad de trampas mor-









tales que impedían el acceso a un altar. Encontré dos enanos trabajando en la mina, y uno de ellos, el herrero, me dijo que arreglaría la espada a cambio de un vaso de vino de bayas. Una vez en la taberna, el camarero me explicó que no le quedaba vino y que tendría que ir a buscarlo a la bodega, pero la bodega estaba llena de ratas y le daba demasiado miedo entrar. Así que me dirigí a la posada, encontré una extraña criatura detrás de la puerta de la habitación, saqué las bisagras de la puerta con ayuda del destornillador y le convencí para que acabara con las ratas de la taberna. De regreso al "Tambor roto" encontré el camino a la bodega libre y llené la jarra con vino de bayas de uno de los barriles. Guardé la jarra de vino en mi propio inventario para evitar que mi equipaje se la bebiera, volví a la mina y, a cambio de la jarra de vino, el enano se ofreció a arreglar la espada.

Alimenté de nuevo a M16 con los carbones que ardían en el horno de la mina, repetí el proceso con el fuego de las mazmorras del palacio y, finalmente, le dí de comer un petardo. Con el estómago de M16 cargado a la máxima potencia, y con parte de los requisitos necesarios para convertirme en un héroe, me dirigí a la plaza de la ciudad y allí se desarrolló un terrible combate entre M16 y el gigantesco dragón. Pero entre el fragor de la batalla decidí lanzar al dragón la tarta de natillas y, ante el asombro de todos los presentes, el dragón resultó ser una hembra en celo que se enamoró perdidamente del pequeño M16. Los enamorados levantaron el vuelo y abandonaron el lugar, devolviendo la paz a Mundodisco.

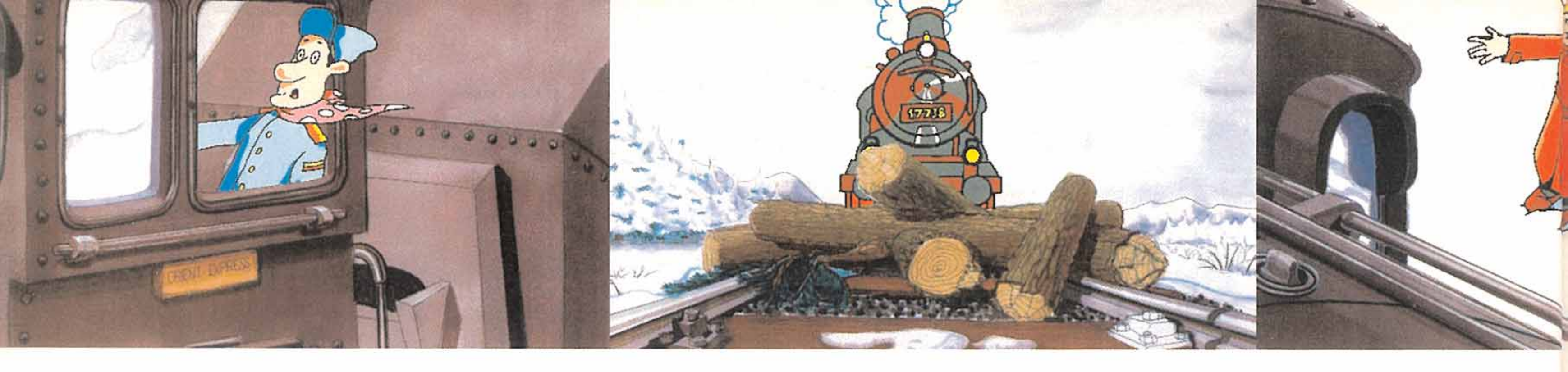
*P.J.R.*

# THE BIG RED ADVENTURE



## Cómo volverse loco y no morir en el intento

Con la caída del Comunismo y el fin de la guerra fría, las cosas habían cambiado mucho en Rusia. Habían llegado los canales de televisión, los videojuegos, las hamburgueserías y, posiblemente, el único recuerdo del antiguo régimen eran las largas colas que seguían produciéndose en las calles de Moscú. Pero aún quedaba un grupo de militares y nostálgicos de la línea dura que se reunían en secreto para intentar volver a los viejos tiempos y salvar a la población de las garras del capitalismo.



Desde el mismo día en que visitó el antiguo palacio del Kremlin, convertido ahora en museo, contempló la corona del zar Iván el Terrible detrás de su vitrina de cristal. Doug Nuts decidió que no podría descansar hasta robarla y demostrar una vez más que era el ladrón de guante blanco más afamado del mundo. Por eso, cuando regresó a la habitación del hotel, lo primero que hizo fue abrir el sobre con las fotos que acababa de revelar para intentar descubrir sin éxito posibles fallos en el sistema de seguridad del museo.

Recogió su cámara de fotos, el mando a distancia del televisor, su maleta y su ordenador portátil. Examinó detalladamente la maleta para descubrir entre las ropas una regla y un reproductor de cassettes y encendió la televisión con el mando a distancia justo en el momento en el que el canal KGB proyectaba un spot anunciando que al día siguiente iba a celebrarse una nueva edición del concurso "El show de la muñeca rusa" y que los interesados en participar debían rellenar la tarjeta que se incluía en el semanario "Nuevo Pravda".

Cogió la antena del televisor, bajó a la recepción y salió a la calle, después de entregar la llave de su habitación al portero. Un kiosko de revistas y una curiosa máquina, que resultó ser una báscula que funcionaba con monedas, llamaron rápidamente su atención y Doug tuvo la brillante ocurrencia de utilizar la antena del televisor para extraer las monedas contenidas en la máquina.

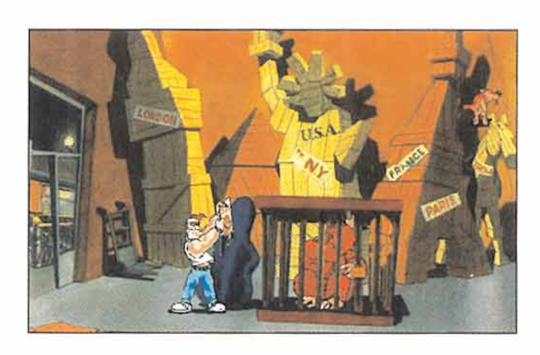
A continuación, se dirigió al kiosko y compró ejemplares de "Nuevo Pravda", "Enciclopedia de la Opera", "Capital" y "Consolefobia". "Capital" contenía un sello, la enciclopedia un cassette con la voz de una famosa soprano, y "Nuevo Pravda" la tarjeta necesaria para ser aceptado en el concurso de la televisión. Pero para ser elegido concursante había que contestar correctamente tres preguntas: el número de erres que había en la etiqueta de una lata de caviar Dostoyevski, la altura en latas de vodkacola de la estatua de Karl Marx en la Plaza Roja, y el peso del Gran Oso, la hamburguesa de carne de oso de la cadena McRomanov.

Doug se dirigió a la Plaza Roja y, después de ver la enorme cola que se había formado frente a la entrada de los grandes almacenes, se acercó al hombre que estaba en primer lugar de la cola y le preguntó si sería tan amable de comprarle una lata de caviar. El hombre accedió, pero dijo que sólamente lo haría a cambio de un rollo de papel higiénico, un objeto que últimamente era casi imposible de conseguir en Moscú.

Se acercó a un turista japonés y le pidió que le sacara una foto junto a la estatua de Karl Marx; al descubrir que el japonés aún no había aprendido a utilizar su cámara, decidió prestarle la suya. Pero al hacer la primera foto el japonés olvidó quitar el cubreobjetivo, en la segunda colocó la mano delante de la lente y la tercera salió movida, momento en el que se acabó la película de la cámara sin que Doug tuviera una sola foto que mereciera la pena.

Nuestro amigo se dirigió a la hamburguesería y compró una lata de vodkacola y un sandwich gigante Gran Oso. Luego se acercó a los coches situados a la derecha del puesto y descubrió en uno de ellos una vieja cámara de fotos que, aunque estaba en pésimo estado, contenía un carrete nuevo. Después de sacar el carrete y colocarlo en su máquina, Doug se dirigió al parque Gorky y, una vez dentro, caminó por los paseos hasta encontrar un niño que jugaba con su consola. Doug convenció al niño para que





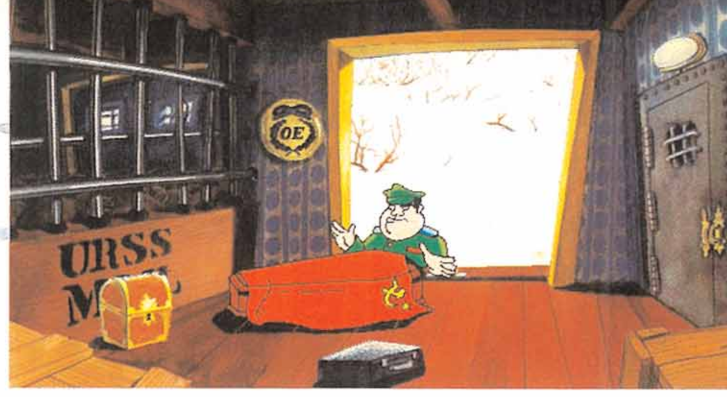
le diera su consola a cambio del ordenador portátil y, después de extraer el cartucho de la consola, salió del parque y regresó al puesto de periódicos. Allí, se comió la hamburguesa e inmediatamente después se pesó en la báscula para calcular lo que había engordado después de comerla.

En el interior de la estación de ferrocarril, reprogramó el cartucho de la consola para saquear el cajero automático. Aunque la secretaria de los estudios de televisión KGB sólo permitía pasar a los admitidos en el concurso, consiguió robar una nota que había encima de la mesa.

Nuestro amigo regresó al parque, se dirigió al puente que cruzaba el río, y pronto se encontró con un vendedor ambulante. Después de rechazar los relojes de imitación, consiguió el ansiado rollo de papel higiénico al abusivo precio de 100 rublodólares, todo el dinero que había conseguido sacar del cajero automático.

Volvió a la Plaza Roja y prestó de nuevo su cámara al turista japonés, el cual no cometió más errores y sacó por fin una foto de Doug junto a la estatua, que le permitió descubrir que medía exactamente dos veces su altura. A continuación, midió la lata de vodkacola con la regla, y mediante unos cálculos descubrió cuál era la altura de la estatua en latas de vodkacola. Y, después













de entregar el rollo de papel higiénico al hombre con el que había hablado antes y obtener a cambio una lata de caviar, descubrió que no había erres en la etiqueta.

Resueltas las tres preguntas, regresó al hotel, pidió un bolígrafo al portero y lo utilizó para rellenar la tarjeta con las respuestas correctas. A continuación, la metió en el sobre, le puso el sello, escribió en él la dirección de destino y se dirigió a la puerta de los estudios KGB para introducirla en el buzón. Cuando regresó al hotel, preguntó al portero si había correo para él; recibió una carta de la emisora diciendo que había sido seleccionado para participar en el concurso.

Doug se dirigió rápidamente a los estudios de televisión, mostró la invitación a la secretaria y entró en el plató donde se realizaba la grabación del concurso. Pero no fue capaz de responder correctamente a todas las preguntas y recibió como regalo de consolación un miserable llavero.

El presentador del concurso abandonó la sala, dejando a Doug solo en el plató. Nuestro amigo se apoderó de unos focos y abrió, con ayuda del llavero, la cabeza de una enorme muñeca rusa para dejar al descubierto un pasaje secreto. Para su sorpresa, el pasaje conducía al interior del museo donde se encontraba la corona que tan ansiosamente deseaba robar.

Caminó hacia el hall del museo, introdujo el cassette en el reproductor y lo puso en marcha para que las agudas notas de la cantante rompieran dos de las vitrinas. Después de apoderarse de un viejo ZX81 y un anillo, regresó a la sala de la corona, colocó los focos encendidos para anular el sistema de alarma de las células fotoeléctricas e hizo un agujero en el cristal con ayuda del anillo. Pero cuando estaba a punto de hacerse con la corona apareció en la sala un competidor vestido de negro que le dejó sin sentido y desapareció llevándose la corona.

Furioso por haber permitido que otro ladrón se hubiera aprovechado de su trabajo, Doug escapó del museo al comprobar que se había disparado el timbre de alarma, y consiguió regresar a la habitación del hotel. Pero su foto se encontraba en todos los periódicos de la ciudad y decidió que debía abandonar Moscú antes de ser detenido por la policía.

**Doug Nuts no descansaría ni un momento hasta apoderarse de la preciada y valiosa corona del zar ruso Iván el Terrible.**

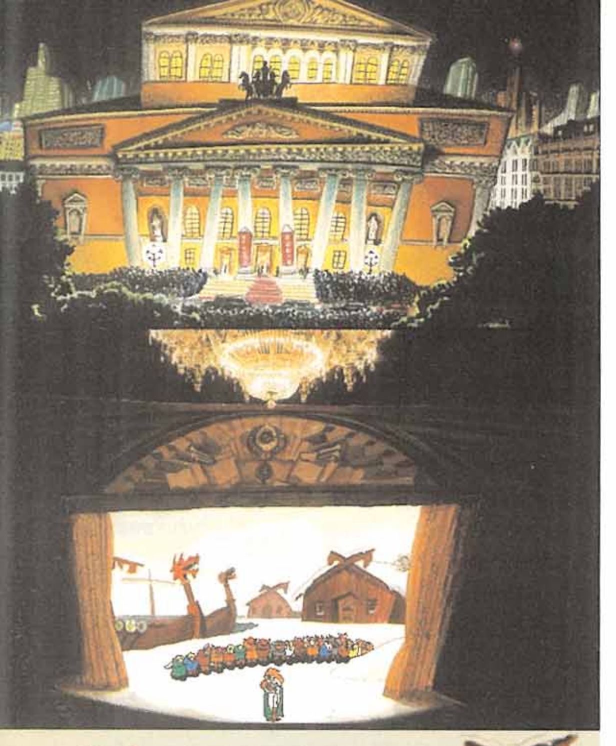
Doug consiguió fabricar un rudimentario adaptador de impedancia combinando piezas del reproductor de cassettes y el mando a distancia, conectó el adaptador al ZX81 para construir un terminal y, finalmente, conectó el terminal al teléfono. Leyó en su ejemplar de "Consolefobia" la clave de acceso necesaria para acceder al terminal de la casa de videojuegos "Trotsky Games" y tecleó el número contenido en la nota que robó de los estudios de televisión. La comunicación se estableció y consiguió una cinta. Salió del hotel y se dirigió a la hamburguesería, donde encontró a dos tipos, llamados Alex y Kos, sentados en una de las mesas. Después de una tensa conversación en la que llegaron a amenazarle con denunciarle a la policía si no cumplía sus órdenes, Alex y Kos exigieron el código fuente del nuevo juego de "Trotsky Games" a cambio de ayuda para abandonar el país. Doug les entregó la cinta que acababa de conseguir y a cambio obtuvo un pasaporte falso. Sin perder un minuto, se dirigió a la estación, mostró el pasaporte a los guardias y subió al Orient Express dispuesto a alejarse de una ciudad que se había vuelto muy peligrosa para él.

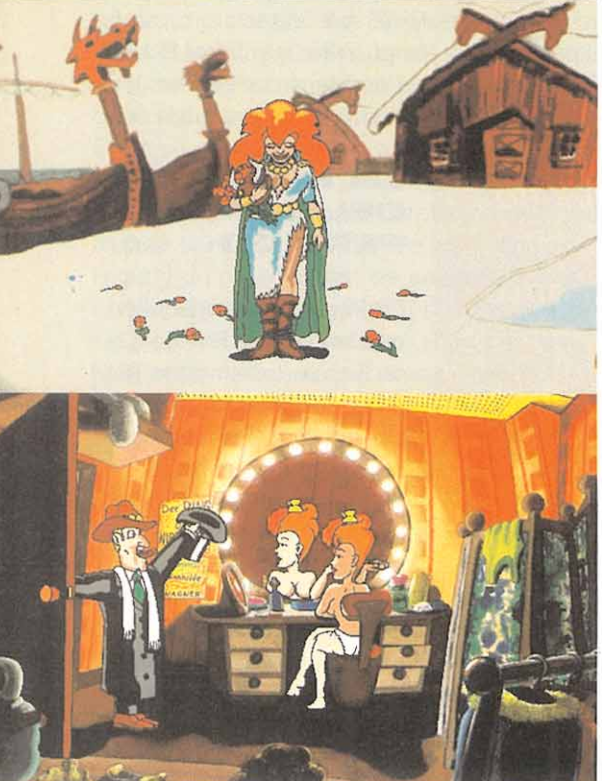
## EN BUSCA DEL BARCO PERDIDO

En Pesvakoj, un pequeño puerto del Mar Blanco, Dino Fagoli contemplaba entristecido el horizonte. Ante las preguntas de un marinero borracho, Dino le explicó que había embarcado en Tokio en el petrolero "Potemkin" y que el día anterior habían atracado para comprar algunos suministros, pero que se había perdido y al volver al puerto el barco había zarpado sin él. Compadecido, el borracho le entregó un extraño objeto que resultó ser una caja de música.

Decidido a intentar conseguir noticias sobre el destino de su barco, Dino entró en la taberna "La Ballena Borracha", intentó sin éxito conversar con el marinero que estaba sentado cerca de la puerta, recogió una jarra vacía y se acercó a la barra. El tabernero no sabía cuál era el próximo destino del "Potemkin", pero le explicó que hombre con ►







el que había intentado hablar era el capitán Abachov, un viejo lobo de mar retirado. Después de comprar una jarra de ron y pedir al tabernero que llenara de agua la jarra vacía, Dino regresó a la mesa del capitán e intentó entablar amistad con él ofreciéndole el ron, pero el capitán se negaba a hablar con nadie. El tabernero le relató entonces que el capitán Abachov estaba muy afectado por la desaparición de su loro Wilbur.

A la salida del puerto, podía verse la carpa de un circo y varios carromatos a su alrededor. Dino entró en la tienda, compró una lata de alubias y se la comió, notando al instante un aumento de sus fuerzas. A continuación pagó la entrada en el circo para aceptar un reto con un fortachón llamado El Gran Ursus y, con las fuerzas multiplicadas por efecto de las alubias, consiguió levantar el mismo peso que su competidor y ganar un premio de 100 rublodólares.

Dino regresó a la tienda y, ahora que tenía dinero de sobra, compró un barril de ron y un tubo de píldoras contra el dolor de cabeza. Se acercó al carromato del tragasables y pagó para ver el espectáculo, pero una tos inoportuna provocó que la escena tuviera un final trágico. Antes de abandonar el lugar, cogió uno de los sables que adornaban el cartel del desdichado fakir.

Se acercó al carromato de la gitana Zelda y le entregó la cantidad que le pedía para que le adivinara el futuro. Pero cuando la gitana abandonó la sala para descansar, Dino recogió una cuerda colocada en una estantería, y al hablar con el loro que descansaba sobre una percha descubrió que no podía ser otro que Wilbur, el loro de Abachov.

Abandonó el circo hacia la derecha y, en el cruce de caminos, tomó la desviación hacia el norte, hasta llegar a un río helado. Allí, cogió la escoba del muñeco de nieve, la unió a la cuerda para fabricar una rudimentaria caña de pescar, hizo un agujero en el hielo con el sable del fakir e introdujo la caña para pescar un pez.

De vuelta al puerto, Dino colocó una píldora en la jarra de agua y ofreció la mezcla al borracho para curar su dolor de cabeza. A continuación, le entregó el barril de ron a cambio de la caja sobre la que estaba sentado, abrió la caja y descubrió que su contenido eran pipas dulces de girasol. Consiguió atrapar al gato con ayuda del pescado y, de nuevo en el carromato de Zelda, consiguió la amistad de Wilbur ofreciéndole las pipas.

Ahora era el momento de regresar a la taberna y ofrecer el loro al capitán Abachov, el cual, en agradecimiento, explicó que el "Potemkin" iba a parar unos días en Stokafisburg, un puerto situado a unas 60 millas y que el próximo barco que partiría desde Pesvakoj lo haría dentro de una semana, demasiado tarde para intentar alcanzar el "Potemkin". Pero el tabernero explicó a Dino que Stokafisburg estaba en la línea del Orient Express, el famoso tren que atravesaba gran parte de Europa y Asia, y que podía cogerlo en Zerograd, una ciudad a la que se llegaba atravesando el bosque. El gato provocó una pelea con el perro que dormía cerca de la barra y, ante el enfado del tabernero, Dino se ofreció a quedarse con el dichoso perro para que le acompañara en su largo camino hacia Zerograd.

Dino y su nuevo amigo llegaron al cruce de caminos y se internaron en el bosque, hasta encontrar un enjambre de abejas junto a un panal. Atrajo por dos veces consecutivas a las abejas con ayuda del caramelo, hasta llegar a las proximidades de una cueva. Arrojó el caramelo al interior de la cueva y las abejas se lanzaron hacia él haciendo huir a los dos lobos que había dentro. Así, pudo atravesar la cueva, encontrar la salida del bosque y llegar a Zerograd.

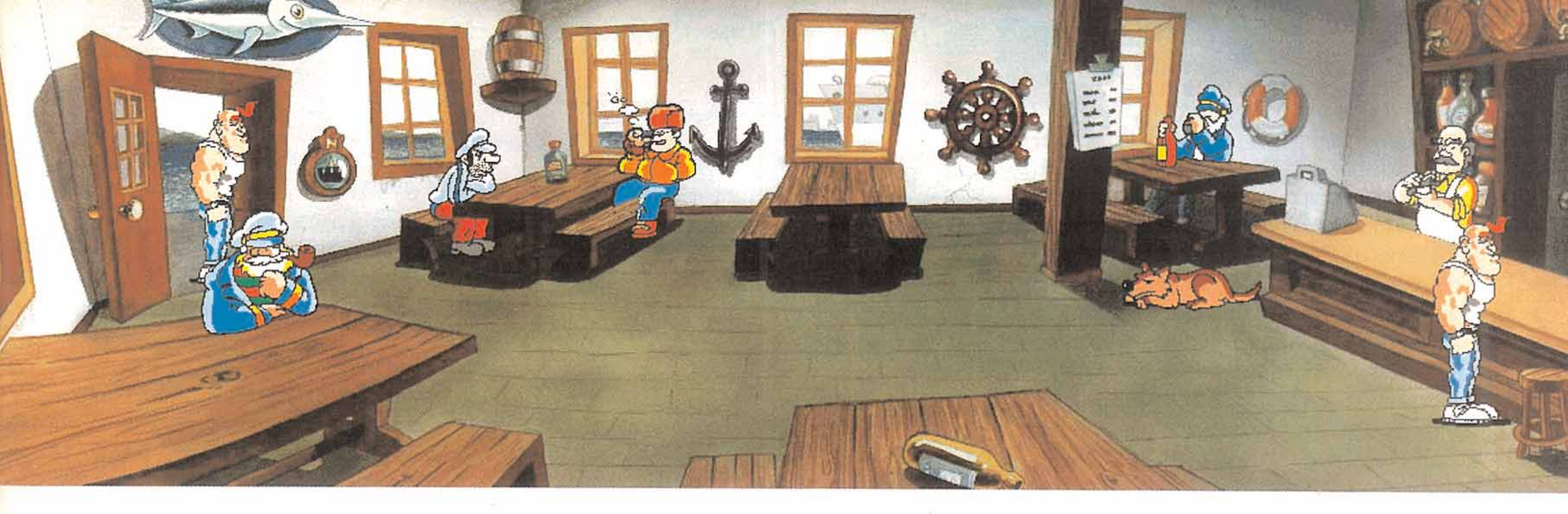
Se dirigió inmediatamente a la estación de ferrocarril, arrancó un cartel que había en la fachada exterior de la estación y se acercó al andén, donde una elegante mujer, llamada Miss Molotova, y su guardaespaldas estaban a punto de subir al Orient Express. Dino entró en el almacén, mostró el cartel al gorila enjaulado y consiguió que el animal le lanzara un plátano. Volvió al andén, arrojó la piel del plátano junto al guardaespaldas e intentó hablar con Miss Molotova, momento en el que al intentar detenerle el guardaespaldas resbaló y se rompió un brazo. Miss Molotova declaró que no podía viajar hasta Venecia sin un hombre que la protegiera y pidió a Dino que fuera su nuevo guardaespaldas y la acompañara en su viaje en el tren.

*Doug, Dino y Donna, amigos desde hacía ya tiempo, se encontraron, por casualidad, en el mítico Orient Express.*

## AVENTURAS EN EL ORIENT EXPRESS

Donna Fatale había conseguido convertirse en una gran estrella de la ópera y borrar su oscuro pasado con una gira triunfal por toda Europa. Después de una brillante función en el teatro de la ópera de Moscú, recibió en su camerino la visita de un millonario georgiano, llamado R.J., que le pidió que le acompañara durante un viaje hasta Venecia a bordo del Orient Express. Seducida por las exquisitas maneras del millonario y por su gigantesca fortuna, Donna acabó por aceptar la invitación y, dos días, después estaba en el tren camino de Europa.

Mientras R.J. descansaba en su lujoso compartimento, Donna decidió dar una vuelta por el tren. Pero, desgraciadamente, en el bar se encontró con Alex y Kos, quienes le amenazaron con publicar ciertas fotos comprometedoras si no localizaba a una mujer llamada Betty Molotova y le robaba un microfilm que contenía el diseño de un nuevo microprocesador para una consola.



Donna y Doug, amigos desde mucho tiempo atrás, se encontraron en el compartimento de éste último, el número 3. Donna explicó a su amigo que estaban intentando chantajearla y Doug se ofreció a ayudarle a encontrar el microfilm. Después de hablar con el revisor, el cual le pidió un cigarrillo, Doug se dirigió al compartimento 10 y llamó a la puerta, justo en el momento que Betty Molotova pedía a Dino que fuera al bar a buscarle una taza de café. Doug y Dino, también viejos conocidos, se saludaron en el pasillo y, sin explicarle toda la verdad, Doug pidió la ayuda del antiguo boxeador haciéndole creer que buscaban unas fotos de Miss Molotova para darle una sorpresa.

Dino pidió el café al barman y regresó al compartimento de Molotova, pero al intentar darle la taza el café se derramó sobre su abrigo blanco y Miss Molotova entró en el baño del compartimento para intentar lavar la mancha. Dino encontró una botella en el dormitorio y, minutos después, cuando su jefa se dirigió al bar para jugar a las cartas, entró en el baño y recogió un anillo que Molotova había dejado olvidado.

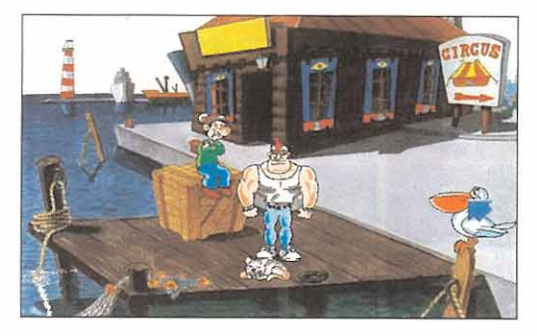
Dino entregó a Doug el anillo y la botella, momento en el que Doug se dirigió al bar y se fijó en la presencia del ladrón que le había arrebatado la corona. Se acercó a Alex y Kos para pedirles un cigarrillo, pero los dos chantajistas dijeron que solamente poseían unos cigarrillos especiales que valían nada menos que 100 rublodólares.

Doug regresó a su compartimento, entregó a Donna el anillo y la botella –que contenía píldoras para dormir– y le pidió 100 rublodólares. Donna consiguió que R.J. le diera una fuerte suma de dinero, se dirigió al bar y utilizó sus dotes de seductora para conseguir que el ladrón le invitara a tomar una botella de champán en su compartimento. Una vez dentro, Donna colocó las píldoras para dormir en el champán y, cuando el ladrón cayó en un profundo sueño, abrió el armario ropero y encontró el número 653 escrito en una camisa. Antes de abandonar el compartimento, encontró unas gafas de sol en una maleta, y cogió la almohada y las sábanas que había en la cama.

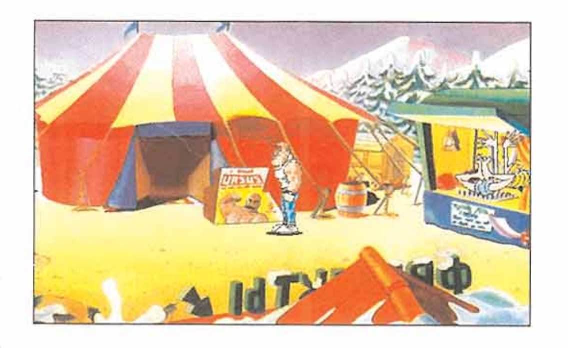
Donna regresó al compartimento 3 y entregó a Doug los 100 rublodólares y las sábanas después de decirle el número encontrado en la camisa. Doug se dirigió al bar, consiguió que Alex y Kos le dieran un porro a cambio del dinero y se lo entregó al revisor. Volvió al bar, consiguió que el hooligan le diera un encendedor y regresó al primer vagón para darle fuego al revisor. El pobre revisor quedó en un estado tan lamentable que no pudo hacer nada por evitar que Doug le quitara las llaves.

Se dirigió de nuevo al bar, abrió la puerta que conducía al exterior y caminó sobre el techo de los vagones, hasta alcanzar el vagón de los equipajes. Después de atar las sábanas a la puerta del vagón y utilizar las llaves para abrirse camino, consiguió deslizarse en el interior y, una vez dentro, empleó el número encontrado en la camisa como combinación de un cofre. Dentro del cofre estaba la corona de Iván el Terrible.

Doug abrió la puerta con las llaves y se reunió de nuevo con Donna, quien se dirigió al bar y se puso a jugar a las cartas con Miss Molotova. Pero Donna utilizó como espejo las gafas de sol de Doug y consiguió ganar una tras otra todas las manos a su competidora, hasta que ésta se quedó sin dinero en efectivo y, al intentar utilizar su anillo como fianza, se dio cuenta de que no lo llevaba encima. Donna abrió el anillo, descubrió que dentro estaba el ansiado microfilm y se lo entregó a Alex y Kos.





## EL INFAME DOCTOR VIRAGO

Pero en ese momento, el maquinista del tren se dio cuenta de que unos troncos obstaculizaban la vía y frenó antes de que estrellarase contra ellos. Unos hombres armados, que dijeron ser sirvientes del doctor Virago, robaron un ataúd del vagón de equipajes y, murmurando acerca de que necesitaban una mujer para un experimento, se llevaron también a Donna.

Dino y Doug se pusieron inmediatamente manos a la obra. Atravesaron la estepa en dirección este, hasta encontrar un camino que se dirigía hacia el sur y, al llegar hasta un puente derruido, Dino colocó tres enormes bloques de piedra sobre el río para que Doug y él pudieran llegar a la orilla opuesta. Los dos amigos llegaron a un pequeño pueblo en el que enseguida les llamó la atención la presencia del carromato de Zelda. En su interior, la gitana les explicó que Donna estaba en grave peligro y que sólo la rescatarían con ayuda de la magia. Pero los sicarios de Virago habían robado todas sus pociones y ahora necesitaba varios elementos para producir una nueva poción. Doug ►

leyó la lista de ingredientes y descubrió que necesitaban huesos humanos, alas de murciélago, diente de león y semillas de girasol. En la calle principal del pueblo, Doug cogió un farolillo y cinco carámbanos de hielo. Dino arrancó un trozo de cañería, y ambos se dirigieron a la plaza de la iglesia, donde Dino cogió el tarpaulín que cubría un montón de leña y le quitó las gafas al anciano que estaba sentado en los escalones después de adormecerle con la caja de música. Dino confeccionó unos binoculares caseros con la cañería y las gafas, y Doug cogió una piedra suelta situada al pie de la torre y colocó los carámbanos para formar una escalera para a alcanzar el campanario.

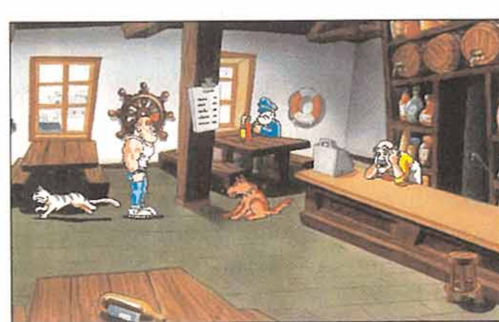
Doug encontró unos huesos y una botella en el cementerio, arrojó en su interior el contenido del farolillo para fabricar un whisky casero y le dio la botella al enterrador que cavaba en la fosa, el cual reveló a nuestros amigos la presencia de una extraña villa en el centro del bosque cuyo dueño al parecer estaba realizando experimentos destinados a devolver la vida a los muertos.

Nuestros amigos subieron a la torre de la iglesia y, una vez arriba, Doug arrojó la piedra contra la campana con lo que asustó un murciélago que Dino capturó con ayuda del tarpaulín. Dino utilizó los binoculares para localizar la posición exacta de la villa en la inmensidad del bosque.

Dino y Doug entraron en el bosque, encontraron semillas de girasol en la madriguera de una ardilla y alcanzaron la entrada de la villa del doctor Virago. Aún nada podían hacer para rescatar a Donna, pero consiguieron arrancarle un diente a uno de los leones de piedra que decoraban la entrada.

Volvieron al pueblo y entregaron los ingredientes a Zelda para que elaborara la poción. Con ella, regresaron a la villa del doctor y, al beberla, Doug se convirtió en un pequeño murciélago.





En esos momentos Donna acababa de conocer a su secuestrador y había decidido que tenía que intentar por todos los medios escapar de su encierro. Cogió un frasco de perfume que había sobre el tocador, descubrió la presencia de una trampilla en el techo y la utilizó para llegar a un desván colocado sobre su dormitorio, donde encontró un viejo disco, una urraca disecada y un frasco de cloroformo. Acto seguido, volvió a bajar, abrió un cojín para encontrar en su interior una pluma, combinó el perfume con el cloroformo y consiguió dormir al guardián con la mezcla. Donna bajó las escaleras, entró en la sala de la planta baja y allí cogió una maceta, un frutero y, después de hacer caer un busto, recogió uno de sus trozos y descubrió que parecía estar hecho de tiza.

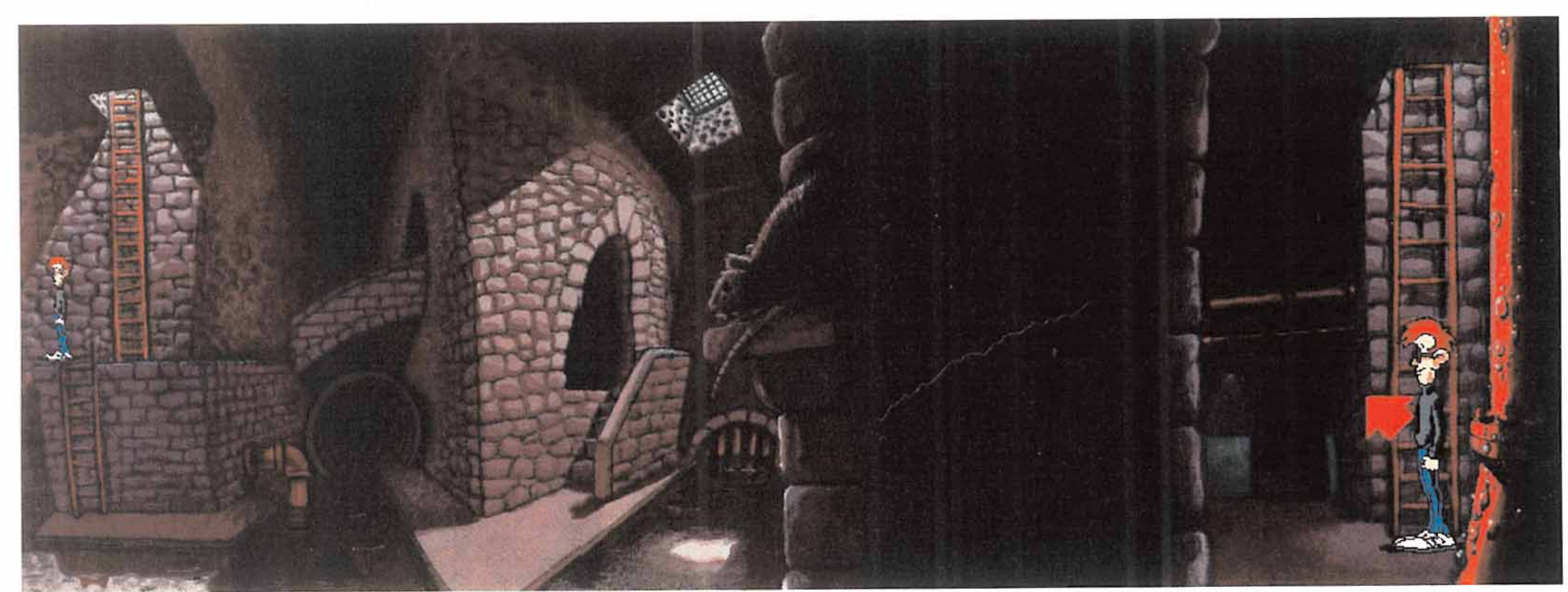
En el estudio del doctor, encontró un diario y una estilográfica sobre la mesa, cogió uno de los libros de la estantería y leyó los dos escritos para conocer interesantes datos sobre experimentos de Virago. Encontró unas limaduras de hierro sobre el reloj de péndulo y descubrió la presencia de una llave en uno de los ojos del esqueleto. La llave abría la puerta de cristal de la vitrina, y dentro había un frasco con un murciélago en su interior. Introdujo en el cenicero con forma de cráneo la fruta, el murciélago y la pluma del cojín para crear una extraña poción, llenó la estilográfica con ella y la inyectó en la urraca disecada.

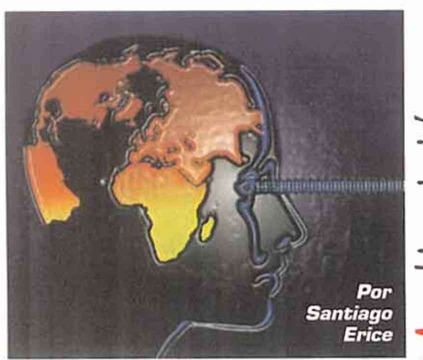
Regresó al desván, dibujó un círculo de tiza en el suelo, consiguió cargar de electricidad estática el disco, colocando sobre él las limaduras de hierro, puso la urraca disecada en el centro del círculo y el disco en el gramófono. Una corriente eléctrica alcanzó el círculo y, como por arte de magia, la urraca volvió a la vida y comenzó a volar. Antes de abandonar la habitación, abrió la ventana y arrojó la maceta para dejar sin sentido al guardia que custodiaba la puerta principal.

Donna se dirigió al dormitorio del diabólico doctor y, aunque no podía abrir la puerta sin despertarle, pidió a la urraca que atravesara en silencio la habitación y robara las llaves colocadas sobre la mesita de noche. Así lo hizo, y sin perder un momento, Donna utilizó las llaves para abrir la puerta principal y recuperar la libertad perdida.

Desgraciadamente, un segundo soldado encontró a su compañero inconsciente justo en el momento en el que Donna intentaba escapar y, para colmo de males, Doug, bajo la forma de murciélago, fue capturado por el ayudante del doctor Virago y conducido a una sala en los sótanos. Donna estaba conectada a una máquina que pretendía devolver a la vida al cadáver de Lenin, pero Doug recuperó su forma normal en el momento justo y la aventura tuvo un final tan disparatado como habían sido la mayor parte de las situaciones de esta gran aventura roja.

*P.J.R.*



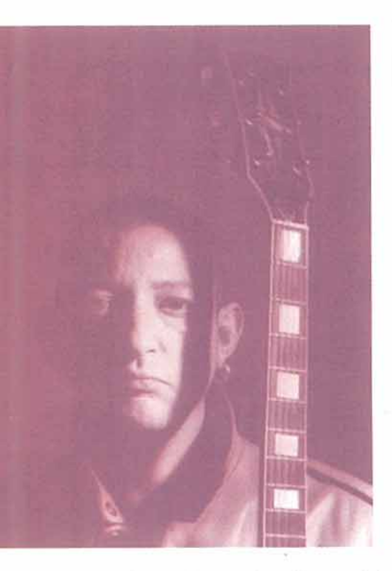



Audiovisión

Panorama

## Nada es verdad, todo es mentira

# ENRIQUE SIERRA & LOS VENTILADORES



En la fotografía coloreada de Ouka Lele para la portada del álbum de debut en solitario de Enrique Sierra, verdad y mentira se confunden. La exhuberante maniquí es más humana que el vicioso tipo de piel verdosa agarrado a sus cachas, los músicos –Danny Cummings, Joe Dworniak y Nigel Roberts– se han transformado en ventiladores y..., en contra de lo que puedas imaginar, el alcohol de la botella es real. Para los oídos, en el interior, más mentiras, empezando por el título y siguiendo con diez temas de rock contenido y psicodélico que cuentan historias oníricas, retazos de la vida cotidiana, y hasta una especie de romance de ciegos en clave punk para mayor gloria del pobre Ramiro el farmacéutico.

Enrique Sierra es uno de esos nombres clásicos e imprescindibles de la historia del pop-rock nacional. Madrileño, del castizo barrio de Chamberí, formó parte de Kaka de Luxe cuando periodistas, intelectuales orgánicos y políticos todavía no se habían inventado aquello de la "movida madrileña". Miembro fundador de Radio Futura, ha militado en esta banda durante los últimos años. Desde que el trío decidió su disolución, Enrique ha estado trabajando en su primer disco como cantante, que acaba de aparecer en el mercado

## Del ordenador al cine

# «STREET FIGHTER, LA ÚLTIMA BATALLA»



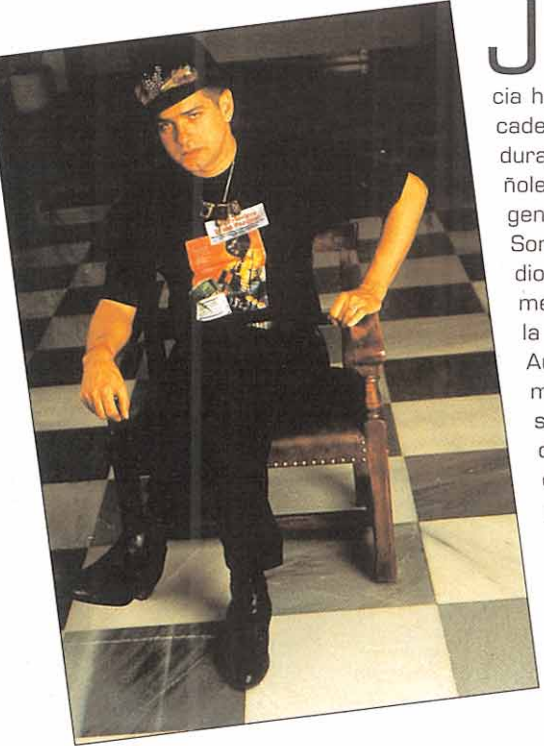
Ahora les ha tocado el turno de ser traslados a las pantallas cinematográficas a los luchadores callejeros de «Street Fighter», uno de los juegos para vídeos y ordenadores más popular de los años pasados. Dirigida por Steven E. de Souza, la película «Street Fighter, La última batalla» está protagonizada en sus principales papeles por Jean-Claude Van Damme y Raúl Julia, dos rostros habituales en los filmes de acción que aportan a sus personajes los esquemas básicos de maldad y bondad que se les suponen –el primero es el jefe de los héroes, el coronel Guile, y el segundo de los asesinos, el general Bison–.

El argumento es cualquier cosa menos profundo –secuestrador que pone en jaque al mundo y comando de élite que libera a los rehenes–, pero a nadie le importa. Es sólo una excusa para que los luchadores callejeros demuestren que pelean como nadie, para que se sucedan las escenas de acción como en la pantalla gigante de un vídeo, para que todo culmine en la espectacular batalla final con la muerte de los perdedores como único destino. Prohibido para críticos y cinéfilos de arte y ensayo, «Street Fighter» hará las delicias de los seguidores del juego más popular de Capcom.



## Donde se unen el rock y el caribe

# JUAN PERRO/SANTIAGO AUSERÓN



Juan Perro y su personaje –Santiago Auserón– buscan unir la contundencia universal del rock y el contoneo de los ritmos latinos, con especial querencia hacia todo lo que se mueva con la suavidad de una cadera caribeña. Ahora, después de probar y ensayar durante cerca de dos años sobre los escenarios españoles, su proyecto se ha trasladado a un disco titulado genéricamente «Raíces al viento».

Son doce canciones grabadas en Cuba, en viejos estudios con viejos soneros –¡si sus paredes cantasen!–, y mezcladas en Londres con los últimos adelantos de la técnica. Para registrarlas, Juan Perro/Santiago Auserón, se ha rodeado de una buena colección de músicos españoles, británicos y cubanos –John Parsons, Tino di Geraldo, Agustín Carbonell, Luis Dulzaides, Tata Güines...– que han dado forma a las ideas del antiguo cantante de Radio Futura. Juan Perro/Santiago Auserón ya había empezado a mezclar elementos latinos y del rock en esta banda, y hecho público su fascinación por el son cubano impulsando la recopilación «Semilla del son»; así que los seguidores de este estudiante de filosofía en las universidades de Madrid y París no se sentirán sorprendidos por la música mestiza de «Raíces al viento».

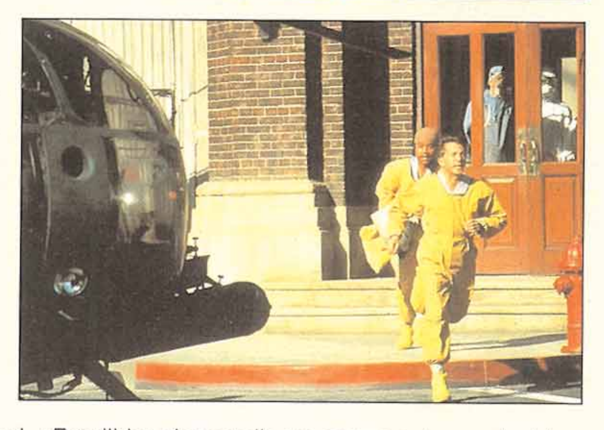
## La amenaza es un virus

# «ESTALLIDO»



Un virus africano está infectando a la población de una localidad americana, Cedar Creek. Es pequeñito, pero matón; se contagia con más facilidad que la gripe, en pocas horas consigue que deje de fumar el humano que lo alimenta y puede extenderse por todo el mundo si alguien no lo detiene. Ese alguien está formado por una pareja de divorciados, el coronel médico Sam Daniels y la doctora "Robby" Keough, que, para colmo, ven obstaculizado su trabajo por las propias autoridades estadounidenses. El general Mc Clintock está dispuesto a impedir, utilizando cualquier método, que el virus y el secreto de su origen dejen de ser secretos.





Dirigida por Wolfgang Petersen –«El submarino», «En la línea de fuego»– e interpretada por Dustin Hoffman, Morgan Freeman, Rene Russo y Donal Sutherland, «Estallido» desarrolla un argumento que hubiera hecho las delicias de los cineastas de serie B de los años cincuenta y sesenta. Juega con elementos como el terror a lo desconocido, enemigos invisibles, la guerra bacteriológica, los secretos de estado, o la utilización de seres humanos en experimentos militares. Enmarcable dentro del género de la ciencia-ficción, lo más inquietante de «Estallido» es que provoca la sensación de que, en cualquier momento, la historia que nos cuenta puede dejar de ser ficción –¿o acaso ya ha dejado de serlo?–.




## Y el terrorismo se hizo música

# DEF CON DOS

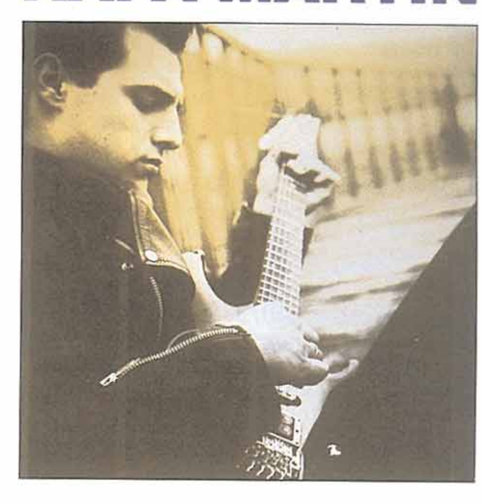
Sin duda, Def Con Dos es una de las formaciones más gamberras, imaginativas, vanguardistas, locas, callejeras y terroristas de este país. Sus canciones siempre están presentes en las películas de Alex de la Iglesia; sus panfletos y manifiestos son partes de guerra contra nuestras neuronas atrofiadas; sus vídeos no se suelen emitir por televisión; su música es una mezcla de thrash, rap, hardcore y punk, tan peligrosa como una sierra mecánica en una película de Tarantino; sus letras harían de Forrest Gump un tipo inteligente. «Nine Inch Niles», «Rage Against The Machine», «el gansta-rap», «Public Enemy Therapy?» y «Sepultura» en el mismo saco y en castellano.



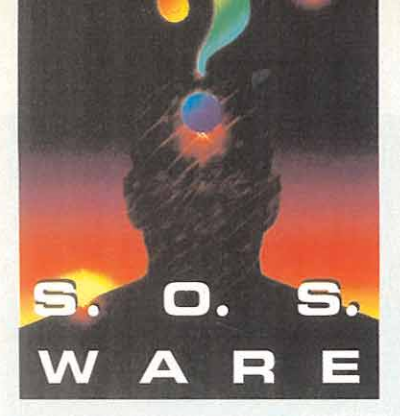
«Alzheimer» se titula su nuevo asalto a las conciencias establecidas y a las radio-fórmulas, que no pincharán ninguna de las veinte canciones que lo forman. Al fin y al cabo, Def Con Dos es una banda para pintar con espray su nombre en los edificios públicos, para irse de juerga con los colegas, para protestar en una manifestación contra lo que sea –si es contra todo, mejor–, para declarar virgen del año a Courtney Love, para que el gobierno de turno prohiba los tocadiscos.
Al fin y al cabo, como ellos mismos dicen, la culpa de todo la tiene Yoko Ono.

## Bryan Adams a la madrileña

# RAFA MARTÍN



Con «Corazón de hierro» ha debutado en solitario Rafa Martín, que ya es conocido como el "Bryan Adams a la madrileña" por las obvias influencias musicales que el canadiense ejerce sobre el español. Rafa descubrió la música siendo vecino de Los Nikis en Algete, y pronto formó un grupo, llamado Los que faltaban, de pop blando y adolescente, cuya discografía, dos álbumes, apenas compraron familiares, amigos y los despistados de rigor. Ante sus pocas perspectivas de futuro, Los que faltaban dejó de ser una joven promesa para convertirse en uno de tantos proyectos musicales que nacen, viven efímeramente y mueren.
Rafa Martín decidió dar una vuelta de tuerca a su carrera y, después de escuchar todo tipo de bandas A.O.R. –de Springsteen a Brian May, de Queen a Bryan Adams– y de entusiasmarse con lo más granado del pop español –de Los Secretos a Nacha Pop–, decidió montárselo por libre. En «Corazón de hierro» funde ambos caminos, aunque predomine el lado melódico; en su directo, apoyado por una potente banda en la que suenan hasta tres guitarras, emergen los aspectos más duros del rock.




AQUÍ NOS TENÉIS DE NUEVO, UN MES MÁS, RESPONDIENDO A TODAS VUESTRAS PREGUNTAS SOBRE LOS MÁXIMOS PROBLEMAS QUE TENGÁIS CON LOS JUEGOS, PROGRAMAS Y OTRAS VICISITUDES INFORMÁTICAS.

ESPERAMOS QUE ESTE PEQUEÑO ESTRACTO DE LAS DUDAS QUE NOS PLANTEÁIS OS SIRVA DE GRAN AYUDA.

¡HASTA PRONTO!, Y YA SABÉIS DÓNDE ESTAMOS Y DÓNDE TENÉIS QUE DIRIGIR VUESTRAS CARTAS.

Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, ORDENADOR, PROGRAMA, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y serán publicadas rápidamente.

Nuestra dirección es:
HOBBY PRESS S.A.
**MICROMANÍA**
REFERENCIA: **S.O.S. WARE**
C/ De los Ciruelos 4
San Sebastián de Los Reyes
28700 Madrid
Es IMPORTANTE que no olvidéis incluir en el sobre en un lugar visible la referencia MICROMANÍA – S.O.S. WARE

## MONKEY ISLAND 2

¿Cómo hago que el buhonero de la Isla Booty me venda la pata de palo?
*Pablo Borrego. La Coruña.*

***No te la venderá; tendrás que usar el serrucho para cortárlasela.***

¿Dónde están los trozos de mapa?
*Álvaro Sáiz Vidal. Barcelona.*

***Suponiendo que estás jugando en modo fácil, están en: la tienda de objetos, en un ataúd del cementerio, en la casa abandonada donde hay una estatua en la entrada y en la casa de la gobernadora.***

¿Qué hago con las galletas? ¿Cómo encuentro los frutos extraños que decíais que están en los árboles de la isla final del tesoro?
*Ignacio García Soler. Toledo.*

***Las galletas hay que dárselas al loro para que te diga el camino del tesoro. Esos frutos son una bolsa que cuelga de un árbol en el laberinto de esa isla.***

¿Cómo interpreto las pistas que me dan mis padres en el laberinto del castillo LeChuck?
*Juan B. León Navarro. Jaén.*

***Si miras el papel pringoso de escupitajo verás la letra de la canción escrita en unas estrofas concretas. Tienes que ir por las puertas que la canción te indica.***

¿Para qué sirve la rata? ¿Cómo consigo el empleo de cocinero?
*Julio Delopé Monteagudo. Burgos.*

***La rata la has de poner en la sopa de la cocina entrando por la ventana, así consigues que despidan al cocinero. Lees el letrero y pregunta al barman.***

## SIMON THE SORCERER

¿Cómo puedo pasar el muñeco de nieve de las montañas? ¿Cómo puedo conseguir el bastón mágico que me piden los druidas? ¿Dónde está el libro de hechizos de Calypso? ¿Cómo entro en la puerta grande que hay en el corazón del bosque?
*Enrique Gutiérrez. Álava.*

***Para lo primero, usa los caramelos de menta que encuentras en la mazmorra. El bastón que los magos nos han pedido, se halla en poder de una momia que está en el sótano del castillo de la princesa de larga cabellera. El libro de hechizos, se halla en la fortaleza goblin, a la que entramos metiéndonos dentro de una caja que deja el tendero fuera, y por último para poder entrar por esa peculiar puerta que nos preguntas, que nosotros sepamos, no sirve de mucho poder abrirla.***

¿Cómo te haces amigo del herrero? ¿Cuál es la piedra fósil? ¿Cómo se coge el estiércol? ¿Cómo se compra el martillo? ¿Cómo se arregla el tablón del lago? ¿Cómo se consigue la llave de la puerta de los tesoros de los enanos?
*Luis Manuel Rodríguez. Logroño.*

***Mucho nos tememos que hacerte amigo del herrero no te servirá de mucho, así como coger el estiércol, que sólo sirve para echar en él las semillas y conseguir un buen melón. La piedra fósil se halla en las montañas nevadas, en la pantalla en la que falta un clavo para ascender. El martillo, se compra lógicamente con dinero, que previamente conseguimos de vender una gema de los enanos, el tablón que nos comentas, creemos que con un clavo y un martillo no darán más problemas; en cuanto a la llave, ya sabes, vete a la bodega y haz cosquillas a uno de los duendes con una pluma de buho para conseguir que nos deje la llave.***

¿Cómo tiro el árbol de cerca del gigante?
*Justo Antonio González. Madrid.*

***Para hacer que el propio gigante lo tire, consigue unas semillas y úsalas con estiércol. El melón que florecerá, tíraselo al saxofonista, una vez con el saxo en nuestro poder, tócale una melodía al gigante, pero no muy fuerte.***

¿Cómo cojo el barril de cerveza? ¿Cómo convenzo al Dr. Jones de caver en la nieve? ¿Cómo y cuándo me dan la lista de la compra? ¿Cómo consigo la otra escarpia?
*Fernando Leandro. Madrid.*

***Para lo primero, usa un poso de cera del panal con el barril. Para convencer al doctor, dale el fósil que encontrarás un poco más adelante de donde está el extraño metal. La lista de la compra la encuentras debajo de una piedra en la entrada del castillo goblin. La otra escarpia está dentro de la casa del leñador, pero sólo podrás acceder allí cuando hayas satisfecho su problema.***

## SPACE QUEST IV

¿Qué números he de poner para poder pasarme los lásers que hay al final del juego?
*Roger Baque. Barcelona.*

***Supongo que tendrás en tu poder las cerillas y el puro para poder ver los rayos láser. Una vez visibles, debes introducir estos tres códigos, uno para cada láser: 156-024-108.***

¿Cómo consigo la otra mitad de las claves después de leer el libro? He intentado hurgar en la papelera...
*Cristian Iván. Madrid.*

***Lo que debes hacer es accionar el trozo de papel que cogiste al soldado en el nido del pájaro, y aparecerán por arte de magia los tres símbolos que te faltan.***

## VARIOS

Tengo un 286 a 16 Mhz con 640 K RAM y 40 Megas de disco duro, joystick y tarjeta de sonido. A.- ¿Puedo jugar a una velocidad aceptable a: «Populous 2», «Flight Simulator 5» y «Cyberspace»?. B.- Tengo un conector de micrófono, ¿que podría hacer conectando uno?
*Emilio Borrás. Valencia.*

***A.- Tu ordenador es demasiado lento para estos juegos y algunos de ellos requieren memoria extendida.***
***B.- Podrás grabar sonidos con un programa adecuado.***

¿Hay alguna manera de que los juegos del CD32 se puedan utilizar en el Amiga 1200 y viceversa? ¿Los juegos que funcionan en el Amiga 500 lo hacen también en el Amiga 1200?
*Saúl Llera (Madrid)*

***Ya existe en Inglaterra un aparato llamado SX-1 que se conecta al CD32 y le añade conectores que le permiten incorporar un teclado, una unidad de disco, un disco duro y periféricos serie y paralelo como modems e impresoras. También es posible el proceso inverso ya que, en espera del lanzamiento del CD-ROM oficial de Commodore, ya existe un CD-ROM creado por una empresa independiente que permite utilizar los juegos del CD32 en el Amiga 1200. Existen algunos juegos antiguos que no funcionan en el A1200.***

# MAIL VxC — VENTA POR CORREO

TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

OFERTAS VALIDAS HASTA AGOTAR EXISTENCIAS

**SERVIPACK — TRANSPORTE URGENTE**

TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

**POR SOLO 500 PTAS.***

* PLAZO ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES
* SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS
* PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS
* SOLO PENINSULA

**ENVIO POR CORREO 300 PTAS.**

## ¡ATENCION!

**CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL**

SI ERES UN PROFESIONAL Y ESTAS INTERESADO EN PERTENECER A NUESTRA RED NACIONAL, PONTE EN CONTACTO CON NUESTRO DEPARTAMENTO DE FRANQUICIAS

TEL: (91) 380 28 92

**¡Haz tu pedido por teléfono!** o utiliza el cupón de pedido

**902 17 18 19**

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H
SABADOS DE 10,30 A 14 h
FAX: (91) 380 34 49 TEL: (91) 380 28 92

## VIDEO








DB Z10 - LOS 3 GRANDES SAYANOS — PVP - 1.995
DB Z11 ESTALLA EL DUELO — PVP - 1.995
DB Z12 - GUERREROS DE PLATA — PVP - 1.995
DB Z13 EL ULTIMO COMBATE — PVP - 1.995
EL VIENTO DE AMNESIA — PVP - 2.995
RANMA 1/2 - AKANE Y SUS HERMANAS — PVP - 1.995





X-MEN — PVP - 1.495 / PVP - 1.495 / PVP - 1.495
UROTSUKIDOJI — PVP - 1.995
UROTSUKIDOJI 2 — PVP - 1.995
UROTSUKIDOJI III part 1 — PVP - 2.495
UROTSUKIDOJI III part 2 — PVP - 2.495

**LLEVATE UN PIN GRATIS POR LA COMPRA DE UNA PELICULA MANGA O ANIME. Y SI LA COMPRA ES DE DOS, GRATIS EL VIDEO "ASI SE HIZO AKIRA"**

### MANGA

| | |
|---|---|
| 3x3 OJOS | 1.995 |
| 3x3 OJOS 2 | 2.495 |
| ALITA, ANGEL DE COMBATE | 2.495 |
| APPLESEED | 2.995 |
| APPLESSED | 2.995 |
| DEVIL MAN | 2.995 |
| DOMINION TANK POLICE | 1.995 |
| DOMINION TANK POLICE 2 | 1.995 |
| DOOMED MEGALOPOLIS 1 | 1.995 |
| DOOMED MEGALOPOLIS 2 | 1.995 |
| DOOMED MEGALOPOLIS 3 | 1.995 |
| FIST OF THE NORTH STAR | 1.995 |
| GOLGO 13 "EL PROFESIONAL" | 2.995 |
| JUDGE | 1.995 |
| LA HEROICA LEYENDA DE ARISLAN | 2.495 |
| LA HEROICA LEYENDA DE ARISLAN 2 | 2.495 |
| LENSMAN | 2.995 |
| MONSTER CITY | 2.995 |
| MUNDO RUMIKO "LA DIANA RUISEÑA" | 1.995 |
| MUNDO RUMIKO "MERMAID FOREST | 1.995 |
| MUNDO RUMIKO "VIAJE POR EL FUEGO" | 1.995 |
| ODIN | 2.495 |
| PROYECTO A-KO | 2.995 |
| ROUJIN Z | 2.995 |
| ROUJIN Z | 2.995 |
| RG-VEDA | 2.995 |
| ULTIMATE TEACHER | 1.995 |
| UROTSUKIDOJI | 1.995 |
| UROTSUKIDOJI 2 | 2.995 |
| VENUS WARS | 1.995 |
| WICKED CITY | 2.995 |

### ANIME

| | |
|---|---|
| BUBBLEGUM CRISIS 2 Y 3 | 1.995 |
| BUBLEGUM CRISIS | 1.995 |
| CABALLEROS DEL ZODIACO | 1.995 |
| DBZ1 LA LEYENDA DEL DRAGON XEROX | 1.995 |
| DBZ2 LA BELLA DURMIENTE | 1.995 |
| DBZ3 AVENTURA MISTICA | 1.995 |
| DBZ4 GARLICK JUNIOR INMORTAL | 1.995 |
| DBZ5 EL MAS FUERTE DEL MUNDO | 1.995 |
| DBZ6 LA SUPER BATALLA | 1.995 |
| DBZ7 EL SUPERGUERRERO SON-GOKU | 1.995 |
| DBZ8 LOS MEJORES RIVALES | 1.995 |
| DBZ9 GUERREROS DE FUERZA ILIMITADA | 1.995 |
| KIMAGURE ORANGE ROAD | 1.995 |
| MACROS II (EPISODIOS 1 Y 2) | 2.995 |
| MACROS II (EPISODIOS 3 Y 4) | 2.995 |
| MACROSS II (EPISODIOS 5 Y 6) | 2.995 |
| MI VECINO TOTORO | 2.995 |
| NADIA | 1.995 |
| PORCO ROSSO | 2.995 |
| RANMA 1/2 | 2.495 |
| RANMA 1/2 "COMO AGUA PARA... | 1.995 |
| ROBOT CARNIVAL | 1.995 |

### STRONG

| | |
|---|---|
| BRAINDEAD | 2.995 |
| GODZILLA CONTRA KING GHIDORAH | 2.995 |
| HONG KONG WAR | 2.995 |
| LEPRECHAUN LA NOCHE DEL DUENDE | 2.995 |
| MORTAL ZOMBIE | 2.995 |
| ROBOCOP 4 | 2.995 |
| ROBOCOP 5 | 2.995 |
| TETSUO | 2.995 |
| TETSUO 2 | 2.995 |
| VIOLENT COP | 2.995 |

### CARTOONIA

| | |
|---|---|
| ARION | 2995 |
| CITY HUNTER | 1995 |
| DOUBLE DRAGON | 2495 |
| GIGOLO | 2495 |





MEGA DRIVE — 12.990
SUPER NINTENDO — 14.990
GAME GEAR — 14.990

## DISCOS VIRGENES

DISCOS 3 1/2 CAJA DE 10 — 595



¿Ya tienes la nueva Game Boy de colores? Regálala ... o regálatela — 9.990

GAMEBOY — 6.990

AMARILLA · BLANCA · NEGRA · ROJA · VERDE · TRANSPARENTE

TENEMOS JUEGOS DE SPECTRUM, ATARI PC 5 1/4, AMSTRAD, C-64, MSX **a 395 Ptas.** ¡CONSULTANOS!

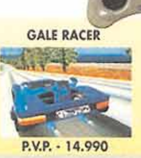
## SEGA SATURN




SEGA SATURN — 99.990

VIRTUA FIGHTER — P.V.P. - 14.990

GOTHA 16.990
MYST 16.990


CLOCKWORK KNIGHT — P.V.P. - 14.990
GALE RACER — P.V.P. - 14.990
VICTORY GOAL — P.V.P. - 14.990
TAMA — P.V.P. - 14.990

## PLAY STATION





PLAY STATION — 114.990

MOTOR TOON — 16.990
PARODIUS DELUXE — 16.990

A-IV EVOLUTION 21.990
COSMIC RACE 16.990
CRIME CRACKERS 16.990
KING'S FIELD 16.990
MAH JOHNG 16.990
NEKETSU FAMILY 17.990
TAMA 16.990
TWINBEE PUZZLE 16.990



TOSHINDEN — 19.990
CYBER SLEED — 19.990
RIDGE RACER — 19.990
KILEAK THE BLOOD — 16.990
RAIDEN PROJECT — 19.990

## CD ROM

### PACKS DE SHAREWARE

Contienen: • JUEGOS EDUCATIVOS • PROGRAMAS GRAFICOS • CLIPART • BASES DE DATOS • PROCESADORES DE TEXTO • UTILIDADES DOS Y WINDOWS • COMUNICACIONES ...Y muchos más




DR. SHAREWARE II — 3.990
PEGASUS 5.0 — 4.990
TOO MUCH SHAREWARE — 3.990
NIGHT OWL — 3.990
SHAREWARE OVERLOAD TRIO (SUPER PACK Contiene 3 CD) — 3.990
CICA WINDOWS (SUPER PACK Contiene 3 CD) — 3.990
WORLD OF SHAREWARE (SUPER PACK Contiene 3 CD) — 4.990

**¡OFERTA INCREIBLE! 6 PACKS DE SHAREWARE — LOS 6 POR 4.990**



THE BEST OF SHAREWARE 13 · SHAREWARE 4 · THE BEST OF GAMES 2 · WINDOWS & OS/DOS · THE BEST OF BBS · MODEM MADNESS








**ARCADE COMPANION** — 1.990 — MARIO BROS, STAR MINES 2, BANGO FIGHTER, ETC.

**WORLD OF WINDOWS** — 3.990 — 3000 PROGRAMAS PARA WINDOWS

**WINDOWS POWER GAMES** — 3.990 — 80 JUEGOS PARA WINDOWS

**SHARESPAÑOL** — 3.990 — SHAREWARE EN ESPAÑOL: APLICACIONES PROFESIONALES, EDUCACION, PROGRAMACION, JUEGOS, ETC.




**EXPLOSSION 3** — 2.900
* MAS DE 600 Mb.
* SIN PROGRAMAS REPETIDOS RESPECTO AL I Y II
* EN 6 IDIOMAS, ENTRE ELLOS CASTELLANO Y CATALAN
* ORIGINAL Y FACIL PROGRAMA BAJO WINDOWS PARA DESCOMPRIMIR ARCHIVOS

**101 Only THE BEST GAMES** — 2.990

**TOP 50 GAMES FOR MS-DOS** — 3.990
* DOOM
* WOLFENSTEIN 3D
* EPIC PIMBALL
* CYBERCHESS
* SPACE CHASE
* EPIC BASEBALL
...Y muchos más

**TOP 50 GAMES FOR WINDOWS** — 3.990
* BLACKOUT
* BRIDGE
* DRAVENT'S
* WIN RISK
* WIN POOL
...Y muchos más

### UTILIDADES • APLICACIONES








**METAMORPH** — 4.750 — CONSIGUE UNA SUAVE TRANSICION DE UNA IMAGEN A OTRA

**MORPHOLOGY 101** — 6.990 — PROGRAMA DE MORPHING Y EFECTOS ESPECIALES PARA WINDOWS. INCLUYE TUTORIAL, ANIMACIONES Y EJEMPLOS

**VISTA PRO** — 13.990 — GENERACION DE ESCENARIOS EN 3D

**VR WORKSHOP** — 6.990 — DISEÑO DE OBJETOS EN 3D

**POWER UTILITIES** — 2.490 — MAS DE 250 UTILIDADES CUIDADOSAMENTE SELECCIONADAS, PROBADAS Y ORGANIZADAS EN UN SENCILLO MENU

**UTILITIES PLATINUM** — 1.990
**LINUX DEVELOPER KIT** — 4.990
**500 FONTS** — 2.990
**CLIP ARTS &FONTS** — 2.990
**4000 ICONS** — 2.990
**How to Create MULTIMEDIA** — 3.990
**ANIMATION How to CD** — 3.990




**OS2 WARP Versión 3** — 9.400
* SISTEMA OPERATIVO 32 BIT MULTITAREA REAL
* EJECUTA TODAS LAS APLICACIONES DE DOS y WINDOWS
* AMPLIO SOPORTE MULTIMEDIA
* LENGUAJE REXX
* PROGRAMAS DE GESTION PROFESIONAL INCLUIDOS:

PROCESADOR TEXTOS, HOJA DE CALCULO, BASE DE DATOS, INFORMES, AGENDA, COMUNICACIONES, ENVIO/RECEPCION DE FAX, CONEXION COMPUSERVE, CONEXION INTERNET






**GRAPHICS WORKS PC/CD** — 11.950 — PAQUETE INTEGRADO DE DIBUJO, AUTOEDICION, RETOQUE FOTOGRAFICO, PRESENTACIONES. INCLUYE CD CON 10.000 CLIPARTS 1.000 FOTOGRAFIAS Y 152 FUENTES

**PERFECT OFFICE 3.0** — 22.990 — INCLUYE: WORLD PARFECT 6.1, QUATTRO PRO 6.0, PRESENTATIONS 3.0, ENVOY 1.0, GRUPWIS 4.1

**MICROSFT WORKS** — 18.750 — PROCESADORE DE TEXTOS, HOJA DE CALCULO Y GRAFICOS, BASE DE DATOS, HERRAMIENTAS DE LA COMUNICACION





**PC TOOLS 1.0** — 21.990
**STOR DE MEMO QEMM 7.5** — 14.500
**CONTAPLUS WINDOWS 7.1** — 14.950
**FACTURACION WINDOWS 7.1** — 14.950

### SHAREWARE

| | |
|---|---|
| CICA SHAREWARE SEPT 94 | 2.990 |
| EXPLOSSION II | 4.900 |
| MEGA WINDOWS 3 | 2.990 |
| SO MUCH SHAREWARE 4 | 3.990 |
| SOUND SENSATIONS | 1.990 |
| SUPER GAMES WIN I | 1.990 |
| SUPER GAMES WIN II | 1.990 |
| ULTIMATE WINDOWS SHAREWARE | 3.990 |
| WINDOWARE | 1.990 |
| WINDOWS POWERGAMES | 3.990 |
| WORLD OF GAMES | 3.990 |

### UTILIDADES

| | |
|---|---|
| C USERS' GROUP AUG 94 | 3.490 |
| COMPUTER ANIMATION MADNESS | 5.490 |
| COREL PRO PHOTOS SAMPLER | 1.990 |
| GNU SEPT. 94 | 3.490 |
| KODAK PHOTO CD | 3.490 |
| MULTIMEDIA MEGA BUNDLE | 3.990 |
| SUPER FONTS | 1.990 |

### EDUCATIVOS PC/CD — COMPLETAMENTE EN ESPAÑOL — EDUCATIVOS PC/CD



**IDIOMAS MULTIMEDIA** — JUNIOR 6.295 / ADULTOS 7.195
* INGLES
* FRANCES
* ALEMAN

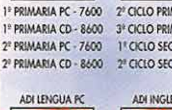



**ADIBU CALCULO-LECTURA**
1º PRIMARIA PC - 7600
1º PRIMARIA CD - 8600
2º PRIMARIA PC - 7600
2º PRIMARIA CD - 8600

**ADI MATEMATICAS PC**
2º CICLO PRIM - 7600
3º CICLO PRIM - 7600
1º CICLO SEC. - 7600
2º CICLO SEC. - 7600



**HABLEMOS INGLES** — 9.990
* CURSO COMPLETO BASADO EN SITUACIONES DE LA VIDA DIARIA.
* 30 LECCIONES EN DISCO CD-ROM
* VOCES DE 4 NORTEAMERICANOS
* EJERCICIOS AUDITIVOS PARA MEJORAR EL INGLES HABLADO
* EJERCICIOS GRAMATICALES




**ADI LENGUA PC**
2º CICLO PRIM - 7600
3º CICLO PRIM - 7600
1º CICLO SEC. - 7600

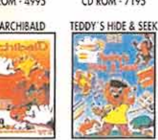
**ADI INGLES PC**
3º CICLO PRIM - 7600
1º CICLO SEC. - 7600
2º CICLO SEC. - 7600




**THE SHERSTON NAUGHTY STORIES** — 8.250 — UN SISTEMA DE APRENDIZAJE Y PERFECCIONAMIENTO TOTALMENTE AUDIOVISUAL E INTERACTIVO, BASADO EN HISTORIAS CORTAS Y DIVERTIDAS. PRONUNCIACION CON EL MAS PURO ACENTO DE OXFORD. DE 4 A 8 AÑOS









ARTHUR'S BIRTHDAY — CD ROM - 5395
LITTLE MOSTER — CD ROM - 5395
NIKKO — CD ROM - 4995
RUFF'S BONE — CD ROM - 7195
SPIROU, EL CASO DEL FALSO COLABORADOR — CD ROM - 4995
TEDDY'S BIG — CD ROM - 4495
TIO ARCHIBALD — CD ROM - 6250
TEDDY'S HIDE & SEEK — CD ROM - 5495
ADVENTURES IN FAIRLAND — CD ROM - 7700
TEDDY THE BRAVE — CD ROM - 5495
TUNELAND — CD ROM - 7195
UPSIDE TOWN — CD ROM - 7195



# MAIL VxC

VENTA POR CORREO

¡Haz tu pedido por teléfono!

902 17 18 19

FAX: (91) 380 34 49/TEL: (91) 380 28 92

## LIBROS DE SOLUCIONES

**TOMO 1 - 2995**
ALONE IN THE DARK • AMAZON • BARGON ATTACK • CADAVER • COLORADO • DARK SEED • DUNE • FASCINATION • HOOK • ISHAR • ISHAR II • KULT • MANIAC MANSION • MURPH ISLAND • PANDORA • SHADOW OF THE BEAST II • LOS ARCHIVOS SECRETOS DE SHERLOCK HOLMES • SPACE QUEST III • TARHGAN • THE DAGGE OF AMON-RA • WEEN • XENOMORPH

**TOMO 2 - 2995**
THE EYE OF THE BEHOLDER II • CADAVER THE PAY OFF • CAPTAIN BLOOD • CURSE OF ENCHANTIA • EL FETICHE MAYA • ETERNAM • GOBLINS • KYRANDIA • LOOM • LOST IN TIME - PRIMERA AVENTURA • LURE OF TEMPTRESS • THE SECRET OF MONKEY ISLAND I • OPERATION STEALTH • SHADOWLANDS • SPACE QUEST V • SYNDICATE • ULTIMA VII SERPENT ISLE (CHEAT MODE) • ULTIMA VII (CHEAT MODE) • WAXWORKS • MAPAS THE EYE OF THE BEHOLDER II • MAPAS ETERNAM • MAPAS KYRANDIA • MAPAS SHADOWLANDS • MAPAS SYNDICATE

**TOMO 3 - 2995**
CRUISE FOR A CORPSE • DUNE 2 • ELVIRA • FUTURE WARS • INNOCENT • LOST IN TIME PARTE 2 • THE SECRET OF MONKEY ISLAND II • THE SHADOW OF THE COMET • SIMON THE SORCERER • VEIL OF DARKNESS • MAPAS DE ELVIRA • MAPAS DE FUTURE WARS

**TOMO 4 - 2995**
KGB • KING QUEST VI • LEATHER GODNESS OF PHOBOS • LA LEYENDA DE [illegible] • PRINCIPE DE PERSIA 2 • RETURN TO ZORK • SHADOWCASTER • STAR TRECK • THE 7th GUEST • THE DARK HALF • THE PATRICIAN • ULTIMA VII • ULTIMA VII SERPENT ISLE • MAPAS DE KING QUEST VI • MAPAS DE 7th GUEST

**TOMO 5 - 2995**
COBRA MISSION • GOBLINS II • HOMEY D CLOWN • INCA II • LABYRITHN TIME • LANDS OF LORE-MAPAS • OBITUS-MAPAS • RETURN OF PHANTOM • SAM AND MAX • STAR TREK II • THE INMORTAL MAPAS • WAYNE S WORLD • TOMO NUEVO

**TOMO 6 - 2995**
ALONE IN THE DARK II • BENEATH A STEEL SKY • BEVERLY HILL BILLIES • BLACK SEET • DRACULA UNLEASHED • GABRIEL KNIGHT • HEART OF CHINA • HEIMDALL • HEIMDALL II • LA ABADIA DEL CRIMEN • MYST • RED HELL • REX NEBULAR CLAVES • THE HANDS OF FATE • MAPAS DE ALONE IN THE DARK II • MAPAS DE HEIMDALL

**TOMO 7 - 2995**
CLAVES Y MAPAS DE DOOM • DRAGONSPHERE • ISHAR 3 • LEISURE SUIT LARRY 6 • PAGAN • ULTIMA VIII • REUNION : GUIA DEL JUEGO • ROBINSON'S REQUIEM • TRICK OR TREAT • UFO : GUIA DEL JUEGO • MAPAS DE PAGAN • MAPAS DE TRICK OR TREAT

**TOMO 8 - 2995**
PARA COMMODORE, AMIGA Y PC/COMPATIBLES
AL-QUADIM, BLOODNET, COMPANIONS OF XANTH, DOOM 2-GUIA DEL JUEGO, DRAGON LORE, DREAM WEB, ACSTATICA, FREDDY PHARKAS, JOURNEYMAN PROYECT, MAGIC CARPET, OUTPOST, TIE FIGHTER-GUIA DEL JUEGO, UNIVERSE

**TOMO 9 - 2995**
INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS, INFERNO, KYRANDIA 3, NOCTROPOLIS, POLICE QUEST IV, SYSTEM SHOCK, THE LEMMINGS, THE LITTLE BIG ADVENTURE, WAKE RAVAGER, WING COMMANDER III, MAPAS DE WAKE RAVAGER, MAPAS DE SYSTEM SHOCK

¿Ya lo sabes?
Oye, ¿Has visto los descuentos de Mail?

## LAS NOVEDADES

...Y ahora, más baratas. Todas las novedades, tienen descuento

EN PC Y CD

AL MEJOR PRECIO

Ven corriendo
No te lo pierdas ...y corre la voz

### Friendware

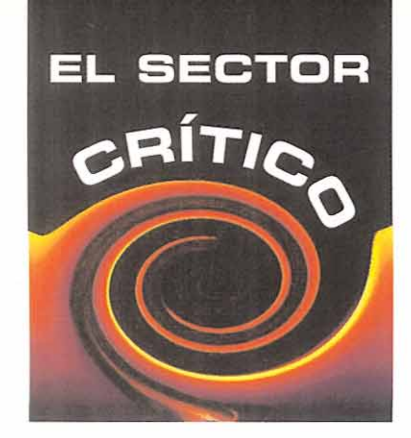
- BLAKE STONE — SHAREWARE - 750 / REGISTRADA - 4500
- BOPPIN — SHAREWARE - 750 / REGISTRADA - 4200
- EPIC PINBALL — SHAREWARE - 750 / REGISTRADA - 9600
- HOCUS POCUS — SHAREWARE - 750 / REGISTRADA - 4500
- JAZZ JACKABBIT — SHAREWARE - 750 / REGISTRADA - 6500
- MYSTIC TOWERS — SHAREWARE - 750 / REGISTRADA - 4500
- NEO BOOK — SHAREWARE - 750 / REGISTRADA - 8600
- NEO PAINT — SHAREWARE - 750 / REGISTRADA - 7500
- ONE MUST FALL — SHAREWARE - 750 / REGISTRADA - 5990
- QUICK MENU III — SHAREWARE - 750 / REGISTRADA - 6200
- RAPTOR — SHAREWARE - 750 / REGISTRADA - 4990
- RISE OF THE TRIAD — SHAREWARE - 750 / REGISTRADA - 7450
- SPEAR OF DESTINY — SHAREWARE - 750 / REGISTRADA - 6990
- WACKY WHEELS — SHAREWARE - 750 / REGISTRADA - 4990
- WOLFENSTEIN 3D — SHAREWARE - 750 / REGISTRADA - 6500

### Títulos

- 1942 — PC3 - 7195 / CD ROM - 8995
- ACES OF THE DEEP — PC3 - 7495 / CD ROM - 8495
- AEGIS — CD ROM - 11595
- AL QADIM — PC3 - 7195
- ALADDIN — PC3 - 5395
- ALIEN OLYMPICS — PC/CD - 5995
- ALL WORLD OF LEMMINGS — PC3 - 5395 / CD ROM - 6295
- ALONE IN THE DARK2 — CD ROM - 7845
- ALONE IN THE DARK 3 — CD ROM - 6995
- ARCADE POOL — PC3 - 3595
- ARCTIC MOVES — PC3 - 1795
- BC RACER — PC3 - 4995 / CD ROM - 5995
- BATTLE BUGS — PC3 - 6495
- BATTLEDROME — PC3 - 6495
- BLOODNET — CD ROM - 9895
- BODY COUNT — PC3 - 5845 / CD ROM - 6295
- BREAKTHRU — PC3 - 4945
- BUZZ ALDRIEN'S RACE INTO SPACE — CD ROM - 8545
- CAMPAING II — PC3 - 8095
- CANNON FODDER — PC3 - 5395
- CD BASKET — CD ROM - 4445
- CHAOS CONTROL — CD ROM - CONS
- CHESSMASTER 4000 TURBO — PC3 - 6295 / CD ROM - 6745
- COLONIZATION — PC3 - 6995
- COMBAT AIR PATROL — PC3- 6495 / CD ROM - 6495
- COMMANDER BLOOD — CD ROM - CONS
- CORRIDOR 7 — PC3- 4495 / CD ROM - 4945
- CREATURE SHOCK — CD ROM - 9495
- CRIME PATROL — CD ROM - 8995
- CRUSADERS DARK SAVANT — PC3 - 4295 / CD ROM - 4295
- CYBERIA — CD ROM - 9495
- CYBERWAR — CD ROM - 10795
- CYCLEMANIA — CD ROM - 6295
- CYCLONES — CD ROM - 6495
- D-DAY — PC3 - 5395
- DARK FORCES — CD ROM - 7495
- DARK SEED — CD ROM - 7195
- DARK SUN — PC ROM - 8095
- DAWN PATROL — PC3 - 7645 / CD ROM - 7645
- DAY OF THE TENTACLE — PC3 - 6995 / CD ROM - 6995
- DELTA V — PC3 - 7195
- DESCENT — PC3 - 8495 / CD ROM - 8995
- DESERT STRIKE — PC3 - 4195 / CD ROM - 4445
- DETROIT — PC3 - 4495
- DISCWORLD — PC3 - 7495 / CD ROM - 8495
- DOOM II — PC3 - 7095 / CD ROM - 8895
- DR. RADIAKI — CD ROM - 5995
- DRAGON LAIR — CD ROM - 6990
- DRAGON LORE — CD ROM - 8995
- DREAMWEB — PC 3 - 7645 / CD ROM - 7645
- DUNGEON HANK — PC3 - 7195
- EARTHSIEGE — PC3 - 6495 / CD ROM - 7495
- ECSTATICA — CD ROM - 8095
- ERIC THE UNREADY — CD ROM - 8995
- EYE OF THE BEHOLDER III — PC3 - 7195
- FALCON GOLD — CD ROM - 9895
- FIELDS OF GLORY — PC3 - 5845
- FIFA SOCCER — PC3 - 5395 / CD ROM - 5395
- FLEET DEFENDER — PC3 - 7195 / CD ROM - 8995
- FLIGHT LIGHT — PC3 - 7995 / CD ROM - 7995
- FLIGHT SIMULATOR 5.0 — PC3 - 9990
- FREDDY PHARKAS — PC3 - 6495 / CD ROM - 6995
- GABRIEL KNIGHT — PC3 - 7995 / CD ROM - 9995
- GENESIA — PC3 - 5395
- GOBLINS 3 — PC3 - 6295 / CD ROM - 4295
- GUILTY — PC3 - 6495 / CD ROM - 7495
- HAND OF FATE — PC3 - 6745
- HARPOON II — PC3 - 8995 / CD ROM - 8995
- HELL CAB — CD ROM - 7990
- HEXX — PC3 - 6295
- INDY CAR — PC3 - 6295
- INFERNO — CD ROM - 8095
- INT. TENNIS OPEN — CD ROM - 6695
- ISHAR III — PC3 - 5395 / CD ROM - 6745
- JETSTRIKE — CD ROM - 5495
- JUNGLE STRIKE — PC3 - 4495 / CD ROM - 5495
- KICK OFF III — PC3 - 4945 / CD ROM - 5395
- KING'S QUEST VI — PC3 - 6995
- KING'S QUEST VII — PC3 - 7995 / CD ROM - 9995
- KLIK & PLAY — PC3 - 7995 / CD ROM - 7995
- KNIGHT OF XENTAR — CD ROM - 10495
- KYRANDIA 3 — CD ROM - 8995
- LARRY VI — PC3 - 6995 / CD ROM - 8995
- LITIL DIVIL — PC3 - 4445 / CD ROM - 6995
- LITTLE BIG ADVENTURE — CD ROM - 7195
- LODE RUNNER — PC3 - 5095 / CD ROM - 6495
- LORD OF THE REALMS — PC3 - 5395 / CD ROM - 6295
- LORD OF THE RINGS — CD ROM - 8995
- LUIGI IN CIRCUSLAND — PC3 - 5095
- MAGIC CARPET — CD ROM - 6295
- MANCHESTER UNITED — PC3 - 4045
- MASTER OF MAGIC — CD ROM - 9495
- MASTER OF ORION — CD ROM - 7990
- METAL & LANCE — PC3 - 5845
- MORTAL KOMBAT II — PC3 - 5995 / CD ROM - 7495
- MUSIC TIME — PC3 - 14495 / CD ROM - 14495
- MYST — CD ROM - 7195 / CD ROM - 9995
- NASCAR RACING — PC3 - 9495 / CD ROM - 9995
- NHL HOCKEY'95 — CD ROM - 6295
- NICK FALDO DELUXE — CD ROM - 6495
- NOSTROPOLIS — CD ROM - 8095
- NOVASTORM — CD ROM - 8095
- OVERLORD — PC3 - 7645
- PACIFIC STRIKE — PC3 - 8095
- PC BASKET 2.0 — PC3 - 2245
- PC CALCIO — PC3 - 2245
- PC FUTBOL 3.0 — PC3 - 2695
- PC STRIP POKER — PC 3 - 2695 / CD ROM - 2695
- PGA 486 TOUR GOLF 2.0 — CD ROM - 6295
- PINBALL DREAMS DELUXE — CD ROM - 5395
- PIMBALL FANT. — PC 3 - 5095
- PINBALL FANTASIES DELUXE — CD ROM - CONS
- PLANET FOOTBALL — PC3 - 4945
- POLICE QUEST IV — PC3 - 7495 / CD ROM - 8995
- POWER DRIVE — PC3 - 4495 / CD ROM - 4495
- PRISIONER OF ICE — CD ROM - CONS
- PSYCHOTRON — CD ROM - 9895
- QUARANTINE — PC3 - 6295 / CD ROM - 8995
- RALLY CHAMPIONSHIPS — PC3 - 3495 / CD ROM - 4495
- RAVEN LOFT — PC3 - 8095
- RETRIBUTION — PC 3- 5095 / CD ROM - 6995
- EL REY LEON — PC3 - 5395 / CD ROM - 5395
- RISE OF THE ROBOT — PC3 - 8895 / CD ROM - 7990
- ROL CRUSADERS — PC3 - 2495
- SAM & MAX — PC3 - 6995 / CD ROM - 6995
- SIM CITY 2000 — CD ROM - 7195
- SOCCER SUPERSTAR — CD ROM - 5495
- SPACE ACE — CD ROM - 7995
- SPACE FEDERATION — PC3 - 8495
- SPACE SIMULATOR — PC3 - 8995
- STAR TREK 25TH ANIVERSARY — CD ROM - 7645
- STAR TRECK JUDG. RITES — PC3 - 7995
- STARLORD — CD ROM - 6990
- STRIP POKER — PC3 - 4495 / CD ROM - 5395
- SUBWAR 2050 — PC3 - 7195 / CD ROM - 8995
- SUPER QUINIELAS — PC3 - 2245
- SUPER SKI PRO — PC3 - 5995 / CD ROM - 6995
- SYSTEM SHOCK — PC3 - 7195 / CD ROM - 6295
- TANKS — PC3 - 7195
- THE BLUE & THE GRAY — PC3 - 5395
- THEME PARK — PC3 - 6295 / CD ROM - 7195
- TIE FIGHTER — PC3 - 6995 / Misiones - 2995
- TRANSPORT TYCOON — PC3 - 6745
- TRICK OR TRAT — PC3 - 4945
- UFO — PC3 - 6295 / CD ROM - 6295
- ULTIMA VIII — PC3 - 8095
- UNDER A KILLING MOON — CD ROM - 11495
- UNIVERSE — PC3 - 4995 / CD ROM - 5995
- US NAVY FIGHTERS — CD ROM - 8095
- VOYEUR — CD ROM - 8495
- WAKE OF THE RAVAGER — PC 3 - 7495
- WALLS OF ROME — PC3 - 3095 / CD ROM - 3095
- WHIZZ — PC3 - 3495 / CD ROM - 4495
- WILD BLUE YONDER — CD ROM - 9895
- WING COMMANDER III — CD ROM - 8995
- WINGS OF GLORY — CD ROM - 6495
- WOLFPACK — CD ROM - 8995
- WOODRUFF — CD ROM - 7495
- X WING (EDICION COLECCIONISTAS) — CD ROM - 8895
- X-COM — CD ROM - 7990
- XANTH — CD ROM - 6995
- ZEPHYR — CD ROM - 7195
- ZEPPELIN — CD ROM - 9895
- ZOOL 2 — PC - 3495 / CD - 6995
- ZORRO — CD ROM - 5495

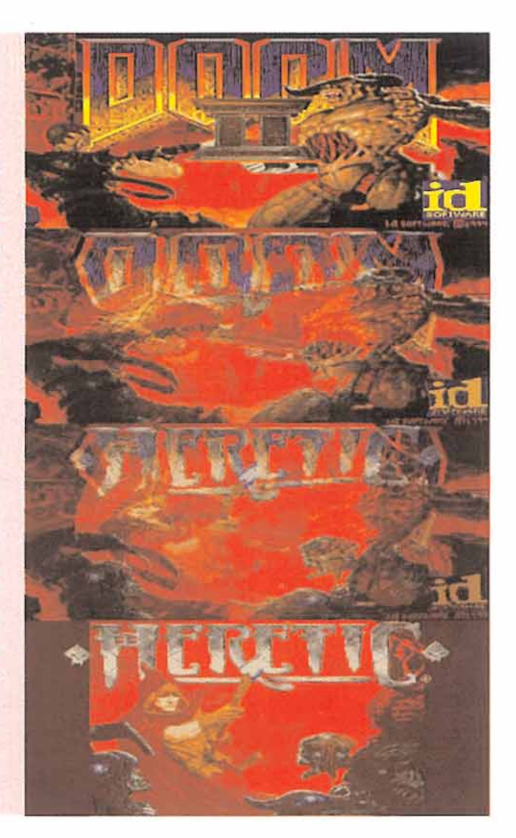


CENTRO MAIL
ALICANTE
BADALONA
BARCELONA
BARCELONA
BARCELONA
BILBAO
BUENOS AIRES
BURGOS
GRANADA
LAS PALMAS
MADRID
MADRID
Alcalá MADRID
Alcobendas MADRID
Coslada MADRID
Móstoles MADRID
Torrejón MADRID
MURCIA
Palma de Mallorca
PAMPLONA
SALAMANCA
SEVILLA
Sta Cruz de TENERIFE
VALENCIA
VIGO
ZARAGOZA
ZARAGOZA
LA CORUÑA
NUEVO CENTRO
SERVIPACK
TRANSPORTE URGENTE
TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO
POR SOLO 500 PTAS.*
* PLAZO ENTREGA APROX. 2-3 DIAS LABORABLES
* SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS
* PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS
* SOLO PENINSULA
ENVIO POR CORREO 300 PTAS.
¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!
TEL: 902 17 18 19
OFERTAS PC 3 1/2 OFERTAS PC 3 1/2
20.000 LEGUAS DE... PC 3 1/2 · 975
7 COLORS PC 3 1/2 · 975
ACORAZADOS PC 3 1/2 · 1495
AFRICAN RAIDERS PC 3 1/2 · 975
AIR WARRIOR PC 3 1/2 · 975
ARMA LETAL PC 3 1/2 · 975
ASTERIX en la India PC 3 1/2 · 975
ATLETISMO 92 PC 3 1/2 · 495
A-TRAIN PC 3 1/2 · 2990
ATAC PC 3 1/2 · 1995
ATF 2 PC 3 1/2 · 975
ATOMINO PC 3 1/2 · 975
B-17 PC 3 1/2 · 2495
BARGON ATTACK PC 3 1/2 · 2495
BATMAN RETURN PC 3 1/2 · 3990
BEVERLY HILLS COP PC 3 1/2 · 975
BLACK CROWN PC 3 1/2 · 1995
BLACK SECT PC 3 1/2 · 1995
BODY BLOWS PC 3 1/2 · 1995
BOLIX PC 3 1/2 · 975
BOSTON BOMB CLUB PC 3 1/2 · 975
BUSH BUCK PC 3 1/2 · 975
CAR & DRIVER PC 3 1/2 · 1495
CASTLE OF DR. BRAIN PC 3 1/2 · 1495
CHAOS ENGINE PC 3 1/2 · 2495
CHESS 2175 PC 3 1/2 · 1495
CHESS HOUSERS PC 3 1/2 · 1795
CHESS PLAYER 2150 PC 3 1/2 · 975
COBRA MISSION PC 3 1/2 · 2995
COLORADO PC 3 1/2 · 975
CONQUEROR PC 3 1/2 · 1200
CRAZY CAR II PC 3 1/2 · 975
CURSE OF ENCHANTIA PC 3 1/2 · 1295
CYBER RACE PC 3 1/2 · 1995
D. LEADBETTER'S GOLF PC 3 1/2 · 1495
DUNE 2 PC 3 1/2 · 2995
DYLAN DOG PC 3 1/2 · 975
DOUBLE DRAGON PC 3 1/2 · 2495
DRACULA PC 3 1/2 · 995
ELF PC 3 1/2 · 975
EVASIVE ACTION PC 3 1/2 · 2495
EXTASY PC 3 1/2 · 975
F1 GRAND PRIX PC 3 1/2 · 1990
F-14 TOMCAT PC 3 1/2 · 1495
F-15 II PC 3 1/2 · 1995
F-16 PC 3 1/2 · 1495
F-117 A PC 3 1/2 · 1995
FANTASY EMPIRE PC 3 1/2 · 1995
FIRE AND FORGET II PC 3 1/2 · 975
FLIGHT OF THE INTRUDER PC 3 1/2 · 2450
FOOTBALL MANAGER II PC 3 1/2 · 975
FREEDOM PC 3 1/2 · 495
GALACTIC EMPIRE PC 3 1/2 · 975
GEAR WORKS PC 3 1/2 · 975
GIMNASIA DEPORTIVA PC 3 1/2 · 495
GOAL PC 3 1/2 · 2995
GOBLINS PC 3 1/2 · 2495
GOBLINS II PC 3 1/2 · 2495
GO SIMULATOR PC 3 1/2 · 975
GUNSHIP 2000 PC 3 1/2 · 975
HEART OF CHINA PC 3 1/2 · 2495
HEIMDALL 2 PC 3 1/2 · 2495
H. INTERMINABLE II PC 3 1/2 · 2495
HIRED GUNS PC 3 1/2 · 2495
INT. CHAMP. GOLF PC 3 1/2 · 595
ISHAR PC 3 1/2 · 975
ISHAR 2 PC 3 1/2 · 2495
JACK NICKLAUS PC 3 1/2 · 1495
JAMES POND II PC 3 1/2 · 975
JOHNNY CASTAWAY PC 3 1/2 · 975
JUMP PC 3 1/2 · 975
JURASSIC PARK PC 3 1/2 · 2495
KAISER PC 3 1/2 · 2495
KGB PC 3 1/2 · 2995
KRUSTY'S FUN HOUSE PC 3 1/2 · 2495
KICK OFF II PC 3 1/2 · 975
KNIGHTS OF SKY PC 3 1/2 · 2495
LANDS OF LORE PC 3 1/2 · 3995
LEATHER GODESSES PC 3 1/2 · 2495
LEGEND OF DJEL PC 3 1/2 · 975
LEGEND OF MYRA PC 3 1/2 · 1495
LIVERPOOL PC 3 1/2 · 975
LOST IN L.A. PC 3 1/2 · 1995
LOTUS PC 3 1/2 · 975
LUCKY LUCK PC 3 1/2 · 495
LUIGGI SPAGHETTI PC 3 1/2 · 975
M1 TANK PLATOON PC 3 1/2 · 1995
MANCHESTER EUROPA PC 3 1/2 · 975
MAUPITI ISLAND PC 3 1/2 · 975
MAY DAY PC 3 1/2 · 975
MICHAEL JORDAN PC 3 1/2 · 2990
MIGHT & MAGIC III PC 3 1/2 · 1995
MIGHT & MAGIC IV PC 3 1/2 · 1995
MIGHT & MAGIC V PC 3 1/2 · 1995
MORTAL KOMBAT PC 3 1/2 · 2995
NICK FALDO'S GOLF PC 3 1/2 · 595
NINJA RABBITS PC 3 1/2 · 975
NO EXIT PC 3 1/2 · 495
ONE STEP BEYOND PC 3 1/2 · 495
OPERATION COMBAT PC 3 1/2 · 495
PACK AIR LAND SEA PC 3 1/2 · 2495
PACK FUTURE CLASSICS PC 3 1/2 · 1495
PACK HEROES COLLECT. PC 3 1/2 · 995
PACK MIND GAMES PC 3 1/2 · 2495
PACK THE GREATEST PC 3 1/2 · 3495
PAPERBOY 2 PC 3 1/2 · 1495
PARIS DAKAR PC 3 1/2 · 975
PORTS OF CALL PC 3 1/2 · 975
PRINCE OF PERSIA PC 3 1/2 · 1495
PUSH OVER PC 3 1/2 · 975
RED HELL PC 3 1/2 · 1995
REACH FOR THE SKIES PC 3 1/2 · 2995
RETURN OF THE PHANTOM PC 3 1/2 · 2995
RETURN TO ZORK PC 3 1/2 · 4495
REX NEBULAR PC 3 1/2 · 2995
RICK DANGEROUS PC 3 1/2 · 495
ROBINSON'S REQUIEM PC 3 1/2 · 1995
ROGER RABBIT PC 3 1/2 · 975
RYDER CUP PC 3 1/2 · 1995
SAMURAI PC 3 1/2 · 1495
SEAL TEAM PC 3 1/2 · 1995
SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE PC 3 1/2 · 1995
SHADOW SORCERER PC 3 1/2 · 1995
SILENT SERVICE II PC 3 1/2 · 1995
SIM ANT PC 3 1/2 · 2990
SIM EARTH PC 3 1/2 · 2990
SKIDOO PC 3 1/2 · 495
SPACE QUEST I PC 3 1/2 · 1495
SPACE QUEST 4 PC 3 1/2 · 2995
SPEED RACER PC 3 1/2 · 975
STARBLADE PC 3 1/2 · 975
STRIKER PC 3 1/2 · 975
STRIP POKER 2 PC 3 1/2 · 975
STROPER PC 3 1/2 · 495
STUNT CAR RACER PC 3 1/2 · 495
STUNT DRIVER PC 3 1/2 · 1495
STUNT ISLAND PC 3 1/2 · 2495
SUBBUTEO PC 3 1/2 · 2495
SUMMER OLYMPIAD PC 3 1/2 · 495
SUPERMAN PC 3 1/2 · 495
SUPER OFF ROAD PC 3 1/2 · 495
SUPER VGA HARRIER PC 3 1/2 · 1995
TARGHAN PC 3 1/2 · 495
TASK FORCE 1942 PC 3 1/2 · 1995
TERMINATOR 2 PC 3 1/2 · 2495
TETRIS PC 3 1/2 · 495
THE HUMANS PC 3 1/2 · 1495
TREASURE TRAP PC 3 1/2 · 975
TRODDLERS PC 3 1/2 · 3495
VAXINE PC 3 1/2 · 495
WAX WORKS PC 3 1/2 · 1995
WEMBLEY RUGBY PC 3 1/2 · 2495
WINTER CHALLENGER PC 3 1/2 · 975
WINTER OLYMPIC PC 3 1/2 · 1990
WIZKID PC 3 1/2 · 495
WORLD CUP USA 94 PC 3 1/2 · 2990
WORLD GAMES PC 3 1/2 · 1195
WWF EUROPEAN PC 3 1/2 · 975
XENOBOT PC 3 1/2 · 1990
XENOMORPH PC 3 1/2 · 495
XENON 2 PC 3 1/2 · 1195
ZYCONIX PC 3 1/2 · 975
HOBBYTEX
Si no tienes el sistema operativo HOBBYLINK para conectarte a HOBBYTEX, solicítanoslo y lo recibirás completamente gratis.
CON ESTA APLICACION DESEAMOS OFRECER A LOS USUARIOS DE NUESTRO CENTRO SERVIDOR UN SISTEMA RAPIDO Y EFICAZ DE VENTA DIRECTA VIA MODEM EN EL QUE PODREIS CONSULTAR Y ADQUIRIR NUESTROS PRODUCTOS.
ACCESO POR IBERTEX MARCA 032 CLAVE: *HOBBYTEX#
PEDIDOS POR TELEFONO: 902 17 18 19
RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A MAIL VxC. Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID
NOMBRE Y APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION
PROVINCIA
TELEFONO
C.P.
MODELO DE CONSOLA
Nº CLIENTE
NUEVO CLIENTE
TITULOS PEDIDOS
PRECIO
ENVIO POR SERVIPACK CONTRAREMBOLSO 500
ENVIO POR CORREO CONTRAREMBOLSO 300
GASTOS ENVIO
TOTAL




## LA HEREJÍA DE id

Con la inestimable aportación de Raven Software, en id piensan repetir el éxito de «Doom» y seguir haciéndose de oro con un programa que sigue los pasos de áquel, pero por sendas mucho más diábolicas y medievales. El primer episodio shareware ha provocado que cada día que pasa es más gente la que se engancha y que desea con más vehemencia apuntarse a la herejía de «Heretic», pero no acaba de llegar el esperado momento de tener en nuestras manos la versión definitiva.
Las malas lenguas apuntan que la causa de que aún no se distribuya en España son las astronómicas cantidades de dinero que se barajan por los derechos del programa. Dinero que, no obstante, puede rentabilizarse en gran manera si se cumplen las espectativas que ha despertado «Heretic», a no ser que tarden tanto en lanzarlo que ya se haya pasado de moda o sea eclipsado por un programa superior. Todo aquel que quiera realizar la inversión monetaria de su vida que no se duerma, pues Raven ya está preparando «Heretic II»...




### ¿QUÉ HE HECHO YO PARA MERECER ESTO?

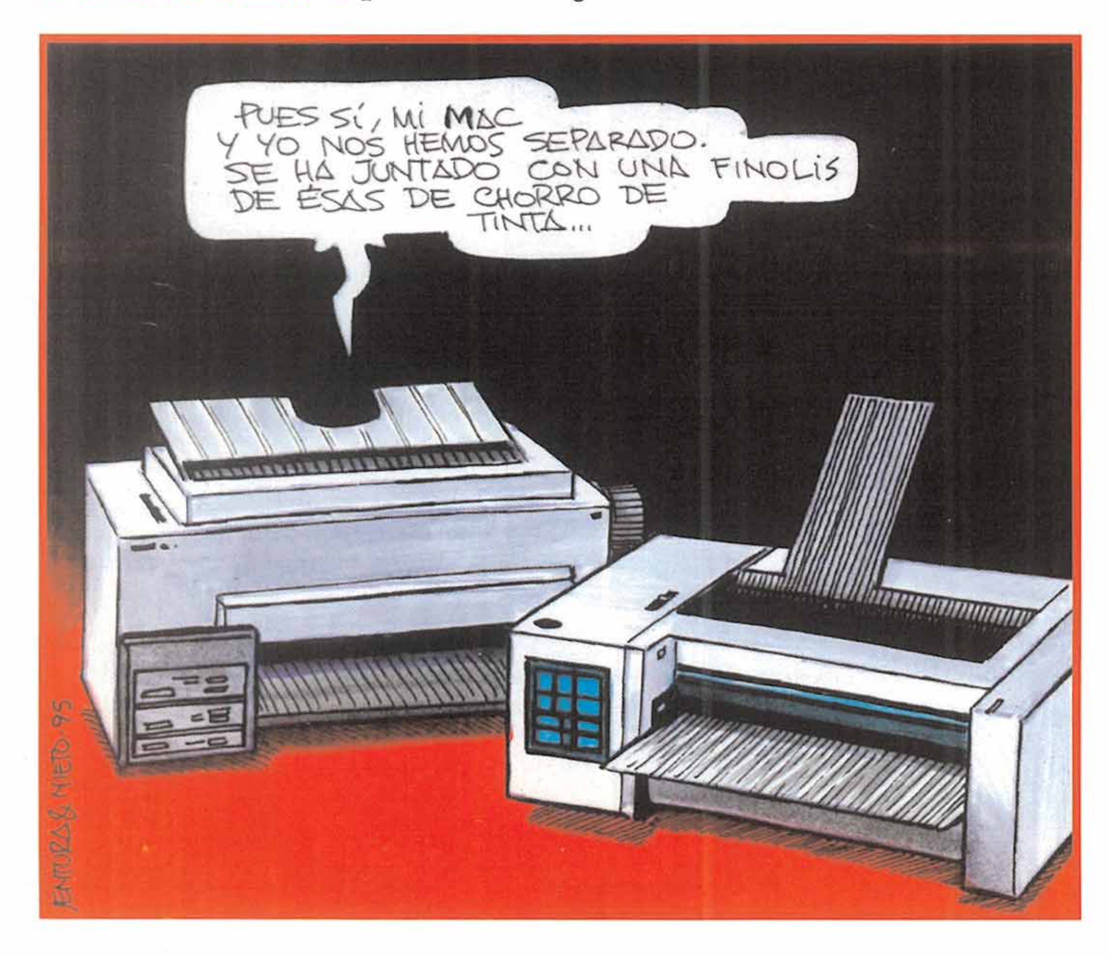
Os recordamos que en esta sección publicaremos vuestras quejas y comentarios sobre todos aquellos aspectos que os parezcan censurables o criticables haciendo referencia al mundo del software de entretenimiento. Para participar podéis mandar vuestras cartas a:

**MICROMANÍA**
C/ DE LOS CIRUELOS 4
SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES
28700 MADRID
No olvidéis indicar en el sobre
**EL SECTOR CRÍTICO**

### LO PEOR DEL MES

Mientras que la mayoría de fabricantes de las nuevas máquinas han presentado sus productos en el ECTS, Nintendo no ha dado señales de vida de su Ultra 64. ¿A qué esperan?

## HUMOR por Ventura y Nieto




**¿Cómo...** es posible que existan programas, tanto juegos como utilidades, que limiten el número máximo de veces que puede instalarlos el propietario, sabiendo que hay mejores y menos restrictivas formas de protección contra copia?

**¿Cuánto...** tiempo tendremos que esperar para que se comercialicen en nuestro país los cascos de realidad virtual que cada día soportan más juegos?

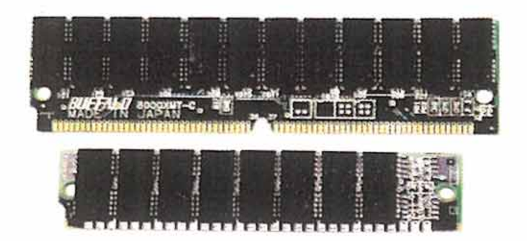
**¿Cuándo...** se darán cuenta los creadores de virus de la inutilidad de su trabajo y se decidirán a emplear su tiempo y conocimientos en tareas más constructivas?

**¿Qué...** ventajas reportará la futura liberalización de las comunicaciones telefónicas en cuanto a servicios de transmisión digital se refiere?

## FORMIDABLE...

...que Atari se haya decidido a distribuir oficialmente en nuestro país su consola de 64 bits Jaguar, como ya comentamos en este mismo número. Todos nos habíamos sentido un tanto contrariados y sorprendidos por la noticia de su no distribución hace algunos meses, al no considerar los responsables de Atari al mercado español competitivo. Pero rectificar es de sabios, y en breve vamos a poder disfrutar de toda la potencia de esta emergente consola de la que ya se está desarrollando abundante software y que dispondrá de hasta un casco de realidad virtual.

## LAMENTABLE...




...que el terremoto ocurrido en Enero en Japón, en las cercanías de la ciudad de Kobe, haya tenido como consecuencia la subida de los precios de ciertos componentes electrónicos de nuestros ordenadores, como es la RAM. La destrucción de factorías que fabricaban chips de memoria en localizaciones cercanas al epicentro ha sido una de las causas que han justificado esta subida, pero, no obstante, a muchos les habrá servido de excusa para subir los precios de sus memorias. A consecuencia de esto, hemos asistido en menos de dos años a dos subidas significativas en el precio de la RAM, esta última de hasta un 20% sobre el coste antiguo, con la repercusión que ello tiene en el precio final de los equipos, ya que la memoria es uno de los componentes más caros del PC. Y un último apunte significativo sobre nuevas alzas de precios: en Kobe también se fabrican LCD, sobre todo en color, para portátiles.



# Spanish siesta y olé

*España sigue siendo diferente. Por mucho que reneguemos de nuestro acervo cultural y nos fastidie la imagen de la España de alpargata y pandereta, "Spain is still different", como dirían los WASP.*

*Se nos ha intentado vender durante años la estampa de una España moderna, integrada en Europa, considerada a nivel internacional... Excepto cuando llega el momento de demostrarlo, claro está.*

*Nuestro error ha sido vender mal nuestra imagen. Hemos querido sobrepasar nuestras posibilidades y olvidarnos de nuestras limitaciones en multitud de materias. ¡Qué terrible equivocación! Y es que, en este país, o no llegamos, o somos más papistas que el Papa, cuando la realidad es que todo aquello que traiga un manual de instrucciones que ocupe más de cuatro o cinco páginas –por supuesto, en inglés– se nos queda grande. Debemos recuperar la tradición de Sol, sangría y paella y, sobre todo, no avergonzarnos de ello. Muy al contrario, sentirnos profundamente orgullosos.*

*No nos queremos dar cuenta que, desde la entrada de la piel de toro en la CE, nuestras más ancestrales tradiciones y la esencia que siempre ha guiado al espécimen ibérico –"que inventen ellos", "la siesta, orgullo nacional" o "vuelva usted mañana"– ha sido fagocitada y asimilada, de manera increíblemente rápida, por el resto de los países miembros de la comunidad, mientras que aquí intentábamos desembarazarnos de esta magnífica herencia, siendo más modernos que nadie.*

*A las pruebas me remito. No hay más que –el que tenga la oportunidad, claro– darse una vuelta por cualquier edición del ECTS, que se celebra en la populosa y brumosa Londres para comprobarlo en carne propia.*

*En un ochenta (80) por ciento de las compañías –bueno, más o menos– que allí se suelen citar, con una sonrisa en los labios, y un perfecto –y, a veces, incomprensible– acento de Oxford, el diálogo que se suele mantener con los encargados de atender a las visitas suele ser, poco más o menos, el siguiente:*

*-"Buenos días, servidores venimos de esta publicación y queremos ver al señor tal"*

*-Sr. Tal: "Bueno, pues éstas son las novedades que estamos preparando... (y aquí unos cuantos nombres de juegos), y que lanzaremos en un par de meses –inciso, siempre es en un par de meses–"*

*-"Pero, vamos a ver. ¿Estos juegos no llevan anunciándolos dos años?"*

*-Sr. Tal: "No... Eeeh, bueno, sí. Pero es que esta vez va en serio... Es que hemos tenido un pequeño retraso por causas ajenas a nuestra voluntad"*

*-"Y, a todo esto, ¿el juego no se llamaba de otra manera? ¿Y no era una aventura en lugar de un simulador de carretilla? ¿Y...?"*

*-Sr Tal: "Sí, sí... Sí, efectivamente, pero, verán, es que las técnicas que se han utilizado ahora son revolucionarias y..."*

*Bla, bla, bla.*

*Y así, llegamos a la asombrosa conclusión de que nos han dicho, con una sonrisa en los labios y un perfecto –y, a veces, incomprensible– acento de Oxford: "Vuelva usted mañana".*

*Sí, vuelva usted mañana. Así de claro. Nosotros intentando hacernos los modernos, y resulta que toda Europa, por fin, ha descubierto que, en realidad, estábamos en posesión de la verdad.*

*Vuelva usted mañana, ponga dos pólizas aquí, y ya veremos si dentro de unos meses le enseñamos algo de este juego. Eso, por no decir que, en realidad, lo que les gusta es la siesta y que eso de los programas nuevos no corre demasiada prisa.*

*Y no está mal del todo porque, a veces, y salvo honrosas excepciones, el remedio sería peor que la enfermedad. Con eso de que, "quien hace un cesto, hace ciento", lo de sacar mil versiones distintas del mismo programa –en un CD-ROM, en dos, en floppy, en PlayStation, en Saturn, en Neo Geo, en 3DO, en CD-i, en Jaguar, en Mega Drive, en Super Nintendo, en Mega CD, en Mac, en...–, o acumular pequeñas basurillas producidas en masa, se convierte en el pan nuestro de cada día.*

*Reconozcámoslo, aunque nos cueste: hemos enseñado el camino de la verdad a Europa, y estos no se han cortado un pelo en seguirlo. Somos –quién nos lo iba a decir–, la reserva espiritual de occidente o, al menos, la inspiración y el ejemplo del viejo continente.*

*Tras esto, uno sólo puede decir: ¡Vuelva usted mañana. Estamos haciendo la siesta! ¡Y olé!*



# ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

## DE LOS PROGRAMAS PARA PC COMENTADOS EN ESTE NÚMERO DE MICROMANÍA

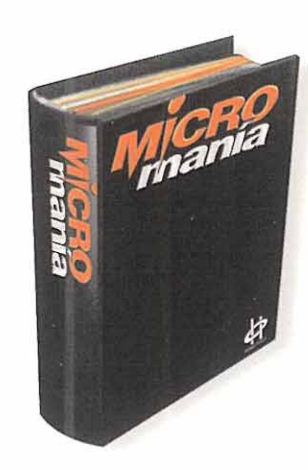
| JUEGO | DISPONIBLE | COMENT | CPU MÍNIMA | CPU RECOM | RAM | DISCO DURO | T. VÍDEO | CD-ROM | CONTROL | ADLIB | S B | ROLAND | GRAVIS |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| BATTLE CHESS COLLECTION | CD | CD | 386SX/16 | 386DX/33 | 2 MB (600 KB BASE) | NADA | VGA | SIMPLE VEL | RATÓN | SI | SI | NO | NO |
| BIOFORGE | CD | CD | 486DX/50 | PENTIUM/60 | 8 MB | 5 MB | VGA | DOBLE VEL. | TECLADO | SI | SI | SI | NO |
| CAMPAIGN ENHANCED | CD | CD | 386DX/33 | 486DX/33 | 4 MB | NADA | SVGA | SIMPLE VEL. | RATÓN | NO | SI | NO | NO |
| COMMANDER BLOOD | CD | CD | 486DX/33 | 486DX2/66 | 4 MB (580 KB BASE) | 6 MB | VGA | SIMPLE VEL. | RATÓN | NO | SI | NO | NO |
| CORPSE KILLER | PC CD, MAC CD | MAC CD | 68030/25 | 68040/25 | 3.5 MB | 7 MB | 256 COL. | SIMPLE VEL. | RATÓN | NO | NO | NO | NO |
| GREAT NAVAL BATTLES III | CD | CD | 386DX/33 | 486DX/33 | 4 MB (530 KB BASE) | 17 MB | SVGA | SIMPLE VEL. | RATÓN | NO | SI | SI | SI |
| GUILTY | DISCO, CD | CD | 386DX/25 | 486DX/33 | 4 MB (540 KB BASE) | 2 MB | VGA | SIMPLE VEL. | RATÓN | SI | SI | SI | SI |
| INTERPLAY CLASSIC COLL. | CD | CD | 386SX/16 | 386DX/33 | 500 KB | NADA | VGA | SIMPLE VEL. | RATÓN | SI | SI | SI | SI |
| JUNGLE STRIKE | DISCO, CD | CD | 386DX/33 | 486DX/33 | 4 MB (550 KB BASE) | 4 MB | VGA | SIMPLE VEL. | TECLADO | SI | SI | SI | NO |
| KLIK & PLAY | DISCO, CD | CD | 386DX/25 | 486DX2/66 | 4 MB | 1 MB | VGA | DOBLE VEL. | RATÓN | SI | SI | SI | SI |
| MUNDODISCO | CD | CD | 386DX/25 | 486DX/33 | 4 MB | 500 KB | VGA | SIMPLE VEL. | RATÓN | SI | SI | SI | SI |
| NBA LIVE´95 | CD | CD | 486DX/33 | 486DX2/66 | 4 MB | 14 MB | SVGA | DOBLE VEL. | JOYSTICK | NO | SI | NO | SI |
| NIGHT TRAP | PC CD, MAC CD | MAC CD | 68030/25 | 68030/33 | 2.2 MB | 200 KB | 256 COL. | SIMPLE VEL. | RATÓN | NO | NO | NO | NO |
| PSYCHO PINBALL | DISCO, CD | CD | 386DX/33 | 486DX/33 | 4 MB | 17 MB | VGA | SIMPLE VEL. | TECLADO | NO | SI | NO | SI |
| SUPER STREET FIGHTER II T. | DISCO, CD | CD | 486SX/25 | 486DX2/66 | 4MB | 30 MB | VGA | DOBLE VEL. | JOYSTICK | NO | SI | NO | SI |
| THE BIG RED ADVENTURE | DISCO, CD | DISCO | 386DX/33 | 486DX | 4 MB (570 KB BASE) | 57 MB | SVGA | NO | RATÓN | SI | SI | SI | NO |
| THE PACIFIC AIR WAR GOLD | CD | CD | 386DX/33 | 486DX/33 | 4 MB (580 KB BASE) | 10 MB | SVGA | DOBLE VEL. | RATÓN | SI | SI | SI | NO |
| USS TICONDEROGA | CD | CD | 486DX/33 | 486DX2/66 | 4 MB | 15 MB | SVGA (VESA) | DOBLE VEL. | RATÓN | NO | SI | NO | NO |
| WAKE OF THE RAVAGER | DISCO, CD | CD | 386DX/33 | 486DX/50 | 4 MB (605 KB BASE) | 27 MB | VGA | SIMPLE VEL. | RATÓN | NO | SI | NO | SI |

# Suscríbete ahora

y consigue 3

# tres

## números gratis y unas tapas gratuitas que cuestan 950 pesetas




- **3 NÚMEROS GRATIS** al suscribirte por un año. Paga 9 y recibe 12.
- **TAPAS GRATIS** por valor de **950 pesetas**
- **SIN GASTOS DE ENVIO** hasta tu casa (sólo España)
- **PRECIO FIJO** - el precio que pagas ahora es fijo para toda la duración de tu sucripción.
- Con tu suscripción, te **GARANTIZAS** que recibirás todos los números aunque se agote en el quiosco- siempre estarás al día de lo último.

LLÁMANOS A LOS TELÉFONOS
(91) 654 84 19 ó 654 72 18
(entre 9 y 14:30 y 16 y 18:30)
O ENVIA POR CORREO LA SOLICITUD DE SUSCRIPCIÓN QUE APARECE EN LA SOLAPA.